THE WITCHER 3 VE THIEF'E YAKINDAN BAKTIK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2013/04 | 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 66 | ISSN: 1307-8933

GOD OF WAR
BIOSHOCK
POSTERLERİ
HEDİYE!

YERDE ARARKEN GÖKTE BULDUĞUMUZ GÜZELLİK

BIOSHOCK INFINITE

GOD OF WAR: ASCENSION ★ SIMCITY ★ GEARS OF WAR: JUDGMENT
STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM ★ RESIDENT EVIL 6
2013'ÜN BİLİMKURGU FİLMLERİ ★ THIEF







GÜÇLÜ BİR RAKİP

Abilerim ablalarım, kardeşlerim bacılarım... Şu sol tarafımda görmüş olduğunuz sayfa, beş buçuk yaşındaki Oyungezer'in hayatında açtığı yeni bir sayfa. Birkaç yıl önce "White Mocha" kod adıyla ortaya çıkan, hem konsept hem tasarım hem de teknik açıdan olgunlaşması için epey zaman ve ter akıtılmış bir projeye, daha doğrusu projenin nihayet kullanıcısıyla buluşmasının verdiği mutluluğa bakıyorsunuz şu an.

Oyungezer Online sizin bu yazıyı okuduğunuz günlerde, kazasız belasız denebilecek bir veri taşıma operasyonuyla yeni yüzüne, yeni kimliğine kavuştu. Siteye girdiğiniz zaman birkaç yenilikle değil,büyük bir değişimle karşılaşacaksınız. Şahsen çok beğendiğim "spot haber" yaklaşımından tutun, forumdaki smiley'lerine kadar yeni Oyungezer Online'ı keşfetmek ve tüm bu değişimi sindirmek için elbette bol bol vaktiniz olacak ama biz bu süreci olabildiğince eğlenerek ve yabancılaşmadan, çabucak geçirmeniz için elimizden geleni yaptık.

Yeni OGZ Online'ın bence en iddialı yanı, ürettiği içeriği paylaşma şekli. Eskiden siz kazıyıp bulmadıkça kendini göstermeyen pek çok bilgi, özel makale ya da eğlencelik haber artık gözünüzün önünde. Öyle bir bolluk var ki sitede, şu haline bakınca en ilkel içgüdülerimin devreye girip "Bak dikkat et ha! Dergiye ciddi rakip geliyor" gibi bir şeyler söylediğini de itiraf edeyim. Ama bir başka ses daha var konuşan, konuştukça iyi hissettiren: "Olsun be" diyor, "yeter ki rakip temiz oynasın."

Yeni sayıya, yeni oyungezer.com.tr'ye ve yeni cennetimiz Columbia'ya hoş geldiniz.
- Serpil Ulutürk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…


oyungezer.com.tr


facebook.com/oyungezer


twitter.com/oyungezer



youtube.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

15
Splinter Cell: Blacklist
İlerleyen yaşına rağmen bir türlü rahat durmayan Sam Fisher, artık ekibin başında ve çok daha ölümcül.

PC İNCELEME

50
BioShock Infinite
Columbia'nın gökyüzüne uzanan sokaklarında yoğun duygular yaşamaya, aksiyona doymaya ve mükemmel kurgulanmış bir hikâye dinlemeye var mısınız?

KONSOL İNCELEME

82
ZombiU
Elimiz ayağımıza dolaştı... Çok korktuk, hemen öldük. Ama deli gibi eğlendik!

LOG-IN

84
Command & Conquer F2P
Free2play olarak gelecek olan yeni Command & Conquer, EA'e göre oyun içi dengeleri bozacak ücretli eşyalara sahip olmayacak.

ORGANİZE SANAYİ

97 PENTAX K-30
Volkan'ın incelediği, pek bir sevdiği ve "Mavi Şimşek" diye lakap taktığı DSLR.

98 SOUND BLASTER TACTIC 3D RAGE
Kulağımıza taktık, dünyayı unuttuk. Counter-Strike'ın Dust'larında kaybolduk.

99 SONY XPERIA Z
Islansa bozulmaz, tozlansa sızlanmaz. Narindir incedir, bir türlü paslanmaz.

101 ARMA VENES GAME PC
Tomb Raider bitirdik, Lara'nın saçlarında kaybolduk... Bana mısın demedi bu ufaklık.

108 ASUS VULCAN PRO
Kulağımızda krater açtı, durduramadık.



EKRAN DIŞI

116 FARELER OYUNDA
Geçtiğimiz senelerde Mehmet Kentel ve Yiğitcan Erdoğan önderliğinde yayın hayatına başlayan Fareler Oyunda'nın ilk sayısı çıktı!

117 CHINESE ZODIAC
59 yaşında olmasına rağmen Jackie Chan'in performansından hiç kaybetmediğini görmek... Akabinde bu filmin, ustanın son filmi olduğunu öğrenmek... Bambaşka duygular yaşadık.

109 KIYIDAKİLER... KÖŞEDEKİLER...
"Herkes bir gün 15 dakikalığına meşhur olacak." dediğinde Andy Warhol, kim bunun gerçek olabileceğini tahmin etmişti acaba?

126 POSTA İDARESİ
Eğer siz de 15 dakikalığına ünlü olmak istiyorsanız mektuplarınızı bekleriz. Eren bir gün hepimizi ünlü yapacak.

bakmadan geçmeyin



16 BANA ÖZGÜRLÜĞÜMÜ VERİN
Modlar öldü mü sandınız? Size iki sayfa dolusu hikâyeyle tam tersine inandırabiliriz!



86 OYUN CANAVARI
Aylardır ortalıkta görünmeyen Eser canavarı, Lara'nın başı belaya girince derhal öne çıktı!



102 EN İYİ ANDROID VE IOS UYGULAMALARI
Severek kullanacağınızı düşündüğümüz bir sürü uygulama!



34
ESKİ TOPRAKLAR
Eski yapımcı dostlara, oyuncuların yardımıyla yeniden kavuşmamızın hikâyesi.

DOSYA

2013 BİLİMKURGU FİLMLERİ **122**
Bu yılın bilimkurgu filmlerini derleyip topladık, Pozan'a yazdırdık. Size de keyifle okumak kaldı.



PIXEL



135 UNUTULMAZ SERİLER: TEST DRIVE
Ne Need for Speed'ler, ne Burnout'lar unutturamadı seni bize. Her birinizin olduğu gibi, senin de yerin ayrıydı bizde Test Drive.

142 SON JETON: BLACKTHORNE
Oyun dünyasının altın dönemlerini yaşadığı, "hep dutluk" olduğu zamanlardan Nurettin'in çekip çıkardığı bir Blizzard güzellemesi.

144 PIXEL YAZITLARI: CAPCOM VE DATA EAST DAVASI
Emre bu ay, 90'larda yapılan SF II taklidi oyunların ardından Capcom'un patlayışını ve Data East'e dava açışını anlatıyor.

oyun indeksi

OGZ_DVD

IT IS PITCH BLACK.
YOU ARE LIKELY TO BE EATEN BY AN OGZ_DVD.

Macera oyunları

ARŞINLANACAK YOLLAR, SEÇİLECEK DİYALOGLAR, ÇÖZÜLECEK BULMACALAR SİZİ BEKLER!

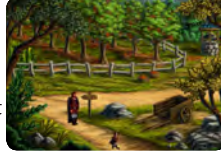


Dreamscapes: The Sandman
Casual bulmaca denince akla ilk önce gizli nesne bulma oyunları geliyor. Dreamscapes de öyle hafif bir hava taşımasına rağmen aslında çeşit çeşit bulmacayla süslenmiş bir macera oyunu. Kâbuslarına yenik düşen Laura'nın zihnine bir yolculuğa var mısınız?



Mage's Initiation: Reign of the Elements
Şu sıralar oyun dünyasının hatırı sayılır bir parçası Kickstarter'a bel bağlamış durumda. Mage's Initiation da kendini bu yolla finanse eden, eski Sierra yapımlarını hatırlatan, orta çağ temalı, bol büyülü bir macera/rol yapma oyunu.

Quest for Infamy



Daha önce King's Quest ve Space Quest 2 gibi klasiklerin yeniden yapımı üzerinde çalışan ekip işi biraz büyütmüş ve Quest for Glory'den esinlenen kendi oyununu yapmaya karar vermiş. Bu oyunda geçmişini geride bırakmaya çalışan kahramanımızı üç farklı karakter sınıfından biriyle oynayabiliyoruz.

9 Months In



Hamileliğin dokuzuncu ayında olmaktan daha güç bir durum varsa, o da hamileliğin dokuzuncu ayında hapiste olmaktır. Üzerinize kalan cinayet suçundan kendinizi aklamanız lazım, ama nasıl? Aman diyeyim, yavaş yürüyün, ağır kaldırmayın. Envanterinizde görünmese de ikinci bir can taşıyorsunuz.

Blues for Mittavinda
Ölüm, hayatın da oyunların da ayrılmaz bir parçası. Yok olanlar, yok ettiklerimiz... Peki ya doğrudan ölüme dair bir oyun oynadınız mı hiç? Onunla yüzleşmek, onu kabullenmek zor ve Blues for Mittavinda da bir oyun olmaktan ziyade, bu konuda bir yol gösterici olmayı deniyor.

Dead Cyborg - Episode 2
Üç boyutlu bir FPS gibi oynanan, bilim-kurgu temalı bu macera oyununun ilk bölümünü daha önce (Ekim 2012) sizinle paylaşmıştık. Onu oynadıysanız, Dead Cyborg'un bu ikinci bölümüyle post-apokaliptik robotik bombastik dünyamıza sizi tekrar bekleriz.







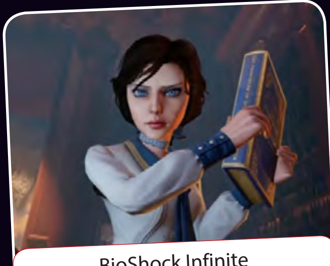
Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

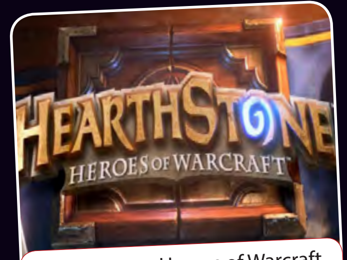
1- Pressure
2- Humans Must Answer
3- Melodisle
4- Totally Tiny Arcade
5- A Clash of Kings

Bu videolar kaçmaz!

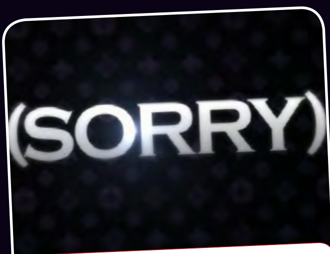

Assassin's Creed IV: Black Flag


BioShock Infinite

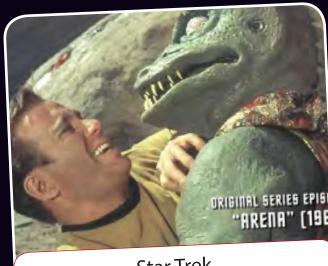

Dreamfall Chapters: The Longest Journey



Hearthstone: Heroes of Warcraft



Saints Row IV


Star Trek


Transistor


Warframe



360drc



Bu kez yalnız değilsiniz.
sf 15 >>



MARUZATIM VARDI

"Oyunların geleceği..." diye başlayan her cümle artık online ve rekabet ile biter oldu. Geçenlerde çok sevdiğim dostum Murat Sönmez ile uzun uzun sohbet etme imkânı yakaladık. Murat da, ben de iki farklı online yayın mecrasının yöneticiliğini yapıyoruz uzunca bir süredir. Ancak "oyunların geleceği..." diye başlayan ifadelere karşı bir itirazımız var. Hayır, biz halen hikâye dinlemek için oyun oynuyoruz. Oyun oynamak salt rekabet ile temel alan bir durum değil bizim gibi oyuncular için... Bana kalırsa bu ay BioShock Infinite, tek kişilik oyunların ölmekte olduğunu söyleyen tasarımcılar için kocaman bir ders oldu. Hikâye dinlemek, hele ki onu yaşamak, halen oyunların ulaşması gereken nokta olarak orada duruyor.

Biterken çalıyordu: Adele - Skyfall

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Gears of War: Judgment	Microsoft
2 Tom Raider	Square Enix
3 The Walking Dead: Survival Instinct	Activision
4 FIFA 13	EA
5 Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive
6 God of War: Ascension	Sony
7 Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
8 SimCity	EA
9 Far Cry 3	Ubisoft
10 Call of Duty: Black Ops II	Activision

İLLE DE ROMAN OLSUN, İSTER VAMPİR FALAN OLSUN

-BERKAN CESUR

SACRILEGIUM

Korku oyunlarını bilirsiniz. Çıkar, duyulur, belli bir kesim birkaç dakika oynadıktan sonra bırakır, geri kalan ufak ama sadık kitle ise her daim oyunu ve seriyi takip etmeye başlar. Çünkü korku oyunları, oyun içi amaç gütmekten ziyade insan hisleri ile iletişim kurabilmeyi amaçladığından, unutulması da zor olur. Herkese hitap etmemesi yüzünden kendi içine kapanışlarının kaderini, son zamanlarda dikkatleri herkesin üzerine çekebilmiş olan *Amnesia* ve *Slender* gibi yapımların popüler olmasıyla değiştirebilir vaziyete gelen korku oyunları, artık "oyunun satmaması" derdinden uzaklaşarak, daha rahat ve büyük yatırımlarla oyun yapabiliyor. İşte tam da yüksek kalitede, bizi şöyle gerim gerim gerip hikâyesiyle alıkoyarken bir de "kaçış"ı yaşayabileceğimiz bir şeye ihtiyacımız vardı ki *Sacrilegium*'dan haberimiz oldu. Ne de güzel oldu!

RYO'DAN KORKU TÜRÜNE

İş insan duygularıyla konuşmak olunca, bilirsiniz, kimi yapımcıları baştan elemek gerekir. Gidişatı güzel ama hislere hitap etmeyen bir oyun, korku türü için "hiç" demekten öte değildir. Hal böyleyken önce *Sacrilegium'un* yapımcı firması olan Reality Pump'ı tanımakta fayda var. Reality Pump, 1995 yılından beri aktif olarak oyun üreten eski toprak bir stüdyo. En bilinen oyun serisi olan *Two Worlds*'den tanıyabileceğiniz bu adamların garip bir tarafı var: Oyunları için geniş değil ama tıpkı ilk paragrafta bahsettiğim gibi oyuna gönülden bağlı mini topluluklar üretmek, üretebilmek gibi bir alışkanlıkları ve başarıları mevcut. *Two Worlds*'ü yapmaya başlamadan önce sadece ve sürekli olarak strateji oyunları yapmaya kendini adamış bu ekip, *Two Worlds* ile



Grafikler ışıl ışıl duruyor!

> Total War yapımcısı Creative Assembly MOBA türündeki yeni oyunu Total War: Arena'yı duyurmuş. > APB Vendetta PC ve PS4 platformları için düşünülüyormuş. Oyuna sürekli suni teneffüs >>

birlikte ilk defa RYO türünü denemiş ve gerçekten takdir edilesi bir iş çıkarmıştı. Bugün Metacritic not ortalaması 76 olan serinin ikinci oyunda, neredeyse 70 saate kadar çıkan oynanma süresi ile güzel bir atmosferi buluşturan yapımcılar, deneysel olarak giriştikleri bu işten başarıyla çıkmışlardı. Hatta oyun o kadar genişti ki okuduğum bir incelemeden unutamadığım bir cümle var: "Bu oyunu anlatmak için iki dünya (Two Worlds) gerekir." Korku türü de Reality Pump için aynı şekilde deneysel ve yeni bir süreç. *Sacrilegium* ile ilk defa bu başlık altında oyun çıkaracak firmanın aynı RYO türünde sağladığı başarıyı, burada da beklememizden daha doğal bir şey yok!

FENERBAHÇELİLER DAHA ÇOK KORKACAK

Gelelim *Sacrilegium* ile ilgili bildiklerimize... Los Angeles'da yapılan son E3 fuarında duyurulan *Sacrilegium*, klasik bir hayatta kalma/korku oyunu olmanın çok ötesinde vaatlerle çıkıyor karşımızda. Yapımcıların ilk günden beri söyleyip üstünde durdukları, bir o kadar da dik duruşlarla emin oldukları bazı sözler var. *Sacrilegium*'un ne olursa olsun bu türe yepyeni bir oyun standardı, anlayış ve canlılık getireceğinden bahseden yapımcılar, oyunu asla unutamayacağımızı garanti ediyorlar. Büyük sözlerini neye dayandırarak söylüyorlar henüz bir fikrimiz yok ama tutumları o kadar net ki insan heyecanlanmadan da edemiyor doğrusu. Galiba doğaüstü bir güç buldu bizimkiler, hadi hayırlısı!

20 yaşındaki, Alex adlı bir kızı canlandıracağımız oyunda, zeki, özgür ve tam bir "genç" rolünü üstleniyoruz. Karakter tasvirimiz ne kadar capcanlı da olsa bahtımız kara, lanet olsun! Genciz, güzeliz. Herkes de bunun farkında ama bizim aklımız bir karış havada. Ne güzelliğimizin farkına varıp bunu avantaj olarak kullanmak gibi bir derdimiz var, ne de muntazam dışı bir hayat yaşamak. Hafta sonu insan iki Taksim'e çıkar, o da yok. Varsa yoksa kendini bedensel sporlar ve güç üstüne eğitmeye çalışan Alex'in hayatı işte tam da böyle. Ama bunun çok karanlık bir sebebi var, Alex'in *Sacrilegium* şehrine yaptığı o unutulmaz yolculuğu!
San Francisco'dan başlayıp, karanlığa doğru ilerlediğimiz bu yolculuğumuzda tek düşünmemiz gereken kişi de maalesef biz değiliz. Bir şekilde arkadaşlarımız ve sevdiklerimizin de hayatlarının gidişatı elimizde. Durum böyle olunca insanın kendine vakit ayırmamasına da hak verilebiliyor doğrusu.

Şimdilik oyunun nerede geçtiğine dair "kesin" bir bilgi mevcut olmasa da, Alex'in bu zorlu yolculuğunda karşılaşacağı net olarak açıklanmış bir düşmanından oyun yerini çok muhtemel tahmin edebiliyoruz. Alex, bu karanlık yolculuğu sırasında en büyük düşmanı olarak belirecek Moroi tehlikesi ile karşı karşıya. Oyunun hayatta kalma tarafını bu tehlikeye karşı Alex'in sürdürdüğü macera içerisinde deneyim edeceğimiz oyunda, yapımcılar ne kadar iddialı dursa da senaryo klişe ve daha önce işlenmiş örnekler barındıran bir eser gibi duruyor.

YILMAZ MOROI?

Gelelim "Moroi de ne ola ki?" sorusunun yanıtına. Moroi, Romanya kültüründe modern vampirler için kullanılan bir terim (kültür detayına gel). Gerekirse kahvaltıda başka bir vampiri yiyerek vurdumduymaz bir hayat süren bu vampir sürüsü çok muhtemelen filmlerden alışık olduğumuz motorlu, metal dinleyen, gotik öğelerle süslü ve bir o kadar yozlaşmış bir kültür olarak karşımıza çıkacaktır. Hal böyle olunca işin içinde teknoloji de olacak ve araçlar ile amansız bir kaçış macerasının içinde olabileceğiz. Unutmadan, Moroi sözcüğünün Romanya taraflarından gelmesi ise oyunun muhtemelen günümüz Romanya'sında geçeceğine dair önemli bir ipucu.


Hikâyenin bizi nelerle karşılaştıracağı, şu an için çok belli değil.

GRACE 2 oyun motorunu kullanan oyunun grafikleri için ise diyeceğimiz yok. Bana nedense *Alan Wake* tadını hatırlatan yumuşak ama temayı yansıtan grafikler, iyi ve keskin olduğu kadar, sıcak ve atmosferi hissettirici de duruyor. Oyunun başyapımcılarından Miroslaw Dymek, GRACE 2'yi çok iyi kullanarak kullanıcılara fotoğraf gerçekliğine yakın grafiklerde bir oyun üreteceklerini de söyledi. Akıcı ve güzel hikâyeli bir oyunun grafiklerine çok takılmasak da, böyle sözlerin verilmesi elbet ki istemediğimiz bir durum değil. Dymek'in oyun hakkındaki tek açıklaması da elbet bu değil, yıllarca orta çağ hikayelerini oyunlarla buluşturma işi ile uğraştıktan sonra, tecrübelerini böyle korku öğeleri içeren bir aksiyon/macera oyununa aktarmanın onları heyecanlandırdığını ama gönülden inanarak bunu *Sacrilegium* ile başardıklarını belirten yapımcı, tüm ekip gibi iddialı konuşmayı da devam ettiriyor. *Sacrilegium*'un grafikleriyle ilgili bir başka garip özellik daha var: Yapımcılar, bir düşman, eşya ya da ne olursa olsun, aynı görsel seriden olsa bile, tüm görsel öğelerin birbirinden farklı olarak kendine has mimik, çizgi ve animasyonlarının olacağından bahsediyor. Ağzımız sulandı doğrusu.

GÖLGE ŞEHRİ'NE DOĞRU

Toparlayacak olursak, *Sacrilegium*'un iddialı bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyun hakkında her yaptığı açıklamasında daha da iddialı başka bir şey söyleyen yapımcılar, eğer bizi hayal kırıklığına uğratırsa sadece onların oyununu beklediğimizden değil beklentimizi yükseltmeleri sebebiyle de gözden düşeceklerdir. Tüm bunları göze aldıklarına göre bildikleri bir şey olduğuna inanmamak elde değil. Tüm bu sözler devam ederken hâlâ oyun içi bir videoya sahip olmaması ise *Sacrilegium*'un üzen yanlarından. Verdiği sözleri tutarsa efsane olabilecek bu oyunun kesin çıkış tarihi içinse şu an için yapılmış bir açıklama ne yazık ki yok, 2013'ün ilk yarısı diye üstün körü bir bilgi mevcut.

Heyecanla bekliyoruz!
P.S. Biterken Death Cab for Cutie – Soul Meets Body çalıyordu. Şarkının sözlerinden bu oyuna cuk oturabilecek bir alıntı yaparak bitireyim; "If the silence takes you, then I hope it takes me, too."

ŞCR / Reality Pump

Earth 2140, Earth 2150: Escape From the Blue Planet ve Earth 2150: The Moon Project ile strateji türünde güzel çıkış yakalamış olan bu firma, Two Worlds'e kadar sürekli olarak strateji çizgisini bozmamaya devam etmiş. Yeni denediği türlerde güzel iş çıkarabilen Reality Pump, Polonya'da bulunuyor.

Earth 2140 (1997)
Bilmem hatırlar mısınız, böyle de bir strateji oyunu vardı zamanında. Hatta Türkçe dil desteğiyle piyasaya çıkan ilk oyunlardan biriydi. Earth 2140 ilginç bir şekilde ülkemiz dışında pek bir yerde popüler olmamıştı. Sonradan iki devam oyunu gelmişti.

Two Worlds (2007)
Medyanın kafasını bu kadar karıştıran oyun az bulunur. Two Worlds piyasaya çıktığından eleştirmenler oyuna nasıl not verecekleri hakkında epey bir karmaşa yaşamıştı. Kimi detaylı evreni överken, kimi oyundaki bug'ları yeriyordu. Övülen de, yerilen de yerindeydi ama notlar ya çok düşüktü ya da çok yüksek...



Kimyamız tutuyor mu?


Bir Alex


Birkaç vampir


Bir de Romanya



KISACA

Tür: Korku/Aksiyon/Macera
Yayıncı: Topware Interactive
Çıkış Tarihi: 2013'ün ilk yarısı
Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Site: sacrilegium.com





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Beklediğimize değecek

Kickstarter platformunda gösterdiği muazzam başarı sonrası üzerindeki sis perdesini bir türlü kaldırmayan Tim Schafer projesi sonunda kendisini gösterdi. Paralel evrenlerde bulunan bir kadınla bir erkeğin hikâyesini anlatacak olan Broken Age, ilginç yapısıyla macera türünü sevenleri ihya edecek gibi görünüyor.

Sony'nin şakası yok

Günümüzün en çok kullanılan motorlarından olan Unity, Sony ile 2013 sonlarında hizmete başlayacak olan bir işbirliği anlaşmasına vardı. Unity'nin serbest yapısı sayesinde yakın gelecekte çok daha ilginç oyunları Sony'nin bütün oyun platformlarında görme şansını yakalayacağız. Anlaşılan Sony bu kez adımlarını dikkatli atıyor.

3 de yetmez 5 tane

PlayStation 4 için geçtiğimiz ay yapılan tanıtımda başlangıç oyunlarının neler olacağını görmüştük. Bu ay ise iki yeni oyun daha yeni konsolumuz için duyuruldu. PC oyuncuları tarafından halihazırda zevkle oynanan F2P FPS türündeki Blacklight: Retribution ve bölüm tabanlı yapıya sahip Primal Carnage: Genesis, PS4 ile bizlerle olacak.

Efsane kaldığı yerden...

Bastion ve The Unfinished Swan oyunlarını sevdiyseniz size güzel bir haberimiz. Bu muazzam iki oyunun yapımcısı da yeni oyunlarını duyurdu. TUS'ın yapımcısı Giant Sparrow'un yeni oyunu Edith Finch, Bastion'ın yapımcısı Supergiant Games'in yeni oyunu ise Transistor olacak. Çok şahbaz haberler bunlar...

Sen git biz geliyoruz

2 ayda bir periyodik olarak görevini bırakacağını açıklayan Shigeru Miyamoto, yine bizleri şaşırtmadı. Şu anda pek çok projede kasıtlı olarak görev almayarak Nintendo'yu yokluğuna alıştırmaya çalıştığını belirten Miyamoto, bir aksilik olmaz ise 20 sene sonra görevi bırakır herhalde. *(Kafam karıştı. Bırakıyor olması mı, bırakmıyor olması mı down? Bu adam 1984 yılında oyun sektörünü komple ölmekten kurtaran kişi olur biraz... -Faruk)*

Karanlık taraftakiler

Darksiders markası açık artırmaya çıkacak. Bildiğiniz gibi artık birçok eski Vigil çalışanı Crytek için çalışıyor. Crytek Amerika Müdürü David Adams'a göre Crytek de bu marka için açık artırmaya mutlaka girmeli çünkü markanın yaratıcıları artık Crytek'te. Darksiders ve açık artırma... Nereden, nereye...

Yaprak dökümü

EA CEO'su John Ricitiello'nun istifasının dumanı henüz tüterken, Square Enix CEO'su Yoichi Wada'nın da istifa ettiği haberi gündeme bomba gibi düştü. Yani aslında Asya taraflarında daha büyük etki yarattı ama burada da hissedildi yani. İyi adamdı Wada, severdik kendisini. Tüh...

Bunu saymayız bak

The Cave ile yeniden gönüllerimizi fetheden Ron Gilbert, Double Fine ve dolayısıyla Tim Schafer ile yollarını ayırma kararı aldı. Bir sonraki hareketini planlamak için böyle bir karar aldığını açıklayan Gilbert'a bu hamlesinden dolayı kızgınız. Schafer ile beraber Monkey Island yapmalılardı onlar oysa ki...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

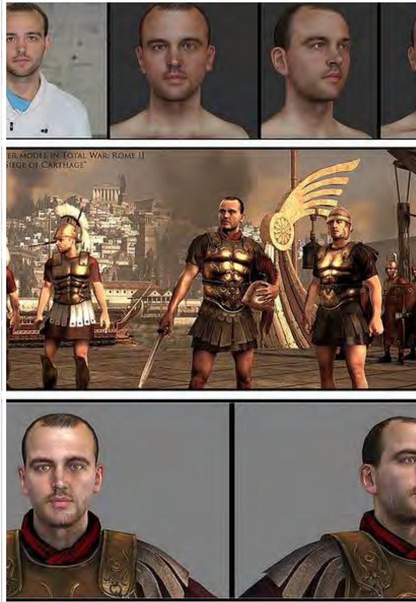


2013 BAFTA ÖDÜLLERİ



Oyun dünyasının sahneye çıktığı en saygıdeğer organizasyonlardan olan BAFTA'nın video oyun kategorisi ödülleri sahiplerini buldu. Bu yıl onuncusu düzenlenen geceye damgasını vuransa sevindirici şekilde Journey oldu. 17 kategorinin beşinden zaferle ayrılmayı başaran Journey'den daha iyi olduğunu gösterebilen tek oyunsa Dishonored oldu. İşte bu önemli geceden zaferle ayrılan isimler:

En İyi Aksiyon – Far Cry 3
En İyi Sanatsal Başarı – Journey
En İyi Ses Başarısı – Journey
En Yenilikçi Oyun – The Unfinished Swan
En İyi Mobil Oyun – The Walking Dead
En İyi Tarayıcı Tabanlı Oyun – SongPop
En İyi Çoklu Oyuncu – Journey
En İyi Müzik – Journey
En İyi Spor Oyunu – New Star Soccer
En İyi Çıkış Yapan Oyun – The Unfinished Swan
En İyi Aile Oyunu – LEGO Batman 2: DC Super Heroes
En İyi Hikâye – The Walking Dead
En İyi Oyun Tasarımı – Journey
En İyi Strateji Oyunu – XCOM: Enemy Unknown
En İyi İngiliz Oyun – The Room
En İyi Oyun – Dishonored



ÖLÜMDEN SONRA ROMA GENERALİ OLMAK

James uzun yıllardır kanserle boğuşuyordu... Doktorlar artık fazla zamanının kalmadığını söylediğinde o da ömrünün geri kalanını sevdiği şeyleri yaparak geçirmeye karar verdi. Bunlar arasında İngiltere, Horsham'da bulunan Creative Assembly stüdyolarını ziyaret etmek de vardı. Çünkü James büyük bir Total War hayranıydı. En sevdiği oyunun geliştiricileriyle tanışmaktan daha yeni ne olabilirdi ki? Şansına Rome: Total War II'nin duyurulmasından sadece birkaç gün sonra gitmişti Creative Assembly ofisine... Ve oyunu ilk oynayan kendisi oldu. Yapımcılarla sohbet etti ve seri hakkındaki geri dönüşleriyle, bilgisiyle geliştiricileri kendine hayran bıraktı. Ve ekipten muhteşem bir fikir geldi: James'i oyunun içine bir general olarak modelleyeceklerdi... Ölüme giden bir insanın son isteği olabilecek kadar sıcak bir öneriydi bu. James bunu kabul etti ve ofisi ziyaretinin üzerinden çok geçmeden hayatını kaybetti. Ama ona oyunun içinde rastlarsanız, artık kim olduğunu biliyorsunuz.

Sly Cooper Thieves in Time

SİZ HİÇ TÜRKÇE KONUŞAN RAKUN GÖRDÜNÜZ MÜ?

Sony'nin ülkemiz adına gerçekleştirdiği yerelleştirme çalışmaları tam gaz devam ediyor. Hatırlayacaksınız, PlayStation 3 için çıkan Killzone 3, Infamous 2, Uncharted 3 ve God of War: Ascension hem metin olarak, hem de dublaj olarak Türkçeleştirilmişti. Şimdiyse sırada ilk Türkçe PS Vita oyunu özelliğini yakalayacak olan Sly Cooper: Thieves in Time var. Bu seslendirmede emeği geçen Arkın Çelik ve Canan Kılıç ülkemizde dublajın ne kadar başarılı olduğunu hatırlamamızı sağlayan bir işe imza atmışlar. Bu noktada Türkiye oyun sektörüne kazandırdıkları için Sony ailesine teşekkür etmek gerekiyor. Ama ortada teknik olarak başarılı bir çalışmanın dışında önem teşkil eden bazı durumlar da var. Eskiden hayalini bile kuramayacağımız Türkçe oyunların bugünlerde sayısının ne kadar arttığının sanırım farkındasınızdır. Crysis ile başlayan ve orijinal ürün satışına direkt etki eden bu durum Sony'nin ve diğer yapımcı ve dağıtıcı firmaların ülkemize güvenmesine ön ayak oldu. Sonuç ortada ve yelpaze gittikçe büyüyor. Sadece kutulu oyunlarda değil, f2p piyasasında da durum aynı şekilde. Artık oyun oynarken bildiğimiz dil aracılığıyla oyunun içine girip daha fazla keyif alıyoruz. Demek ki neymiş? Sevdiğimiz şeyler için elimizi biraz da olsa cebimize atmak maddi kaybımızı fazlasıyla karşılıyormuş.

> Wii U'nun yeni güncellemesi, sistemin yüklenme sürelerini kısaltacakmış. > Telltale'in Walking Dead oyunu, PS Vita'ya geliyormuş. > Final Fantasy serisinin unutulmaz bölümlerinden X ve >>







Düşman kılığına girerek üslerine sızmak... Umarım sadece ara sahne için koyulmamıştır.

Suda duran birden fazla düşmanı tek bir şok cihazı atışı ile iptal edebilirsiniz.



SAM FISHER BU SEFER KENDİ TAKIMIYLA GELİYOR -NURETTİN TAN

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Splinter Cell hakkında en sevdiğim şey başka oyunlar gibi her sene çıkarak yüzünü eskitmemesi, ve daha da önemlisi, hayranlarının sevgisini suistimal etmemesi. Yeni oyunun yazın çıkacağını düşünürsek bir önceki oyunla aralarında neredeyse üç sene geçmiş olacak. Üç sene bir oyunun yeni bölümünden beklentileri yüksek tutmak açısından uzun bir süre ve geçen sene E3 2012'de Ubisoft'un sunumunda görülen o ki *Splinter Cell: Blacklist* gerçekten farklı olacak.

E3'te yayınlanan video üzerinden gidildiğinde oyuna gelen ilk tepkiler serinin *Assassin's Creed*'i andırdığı yönündeydi. Gerçekten de çok hareketli sahneler içeren bir sunum videosuydu ve Sam tam bir ölüm makinesi gibi ilerliyordu. Serinin önceki oyunlarına nazaran vurulan adamlardan saçılan kan, Sam'in adam döverken katır kutur kemiklerini kırması hiç de eskiden tanıdığımız, gölgelerin arasında sessizce dolaşan Sam'e benzemiyordu. Ta ki Ubisoft'tan oyun hakkında yapılan yeni açıklamalara kadar; şimdi size onları sıralayacağım ve eminim bazı şeyler tanıdık gelse bile *Blacklist*'i sabırsızlıkla beklemeye başlayacaksınız.

BİR UÇAĞIMIZ VE BİR TAKIMIMIZ VAR

Öncelikle artık Sam Fisher, Fourth Echelon'un lideri olarak mevkii sahibi bir adam artık. Ve onun için çalışan bir takımı var... O takımı içinde barındıran devasa bir casus uçağı: Paladin (koleksiyoncu sürümde verilecek olan uzaktan kumandalı gerçekten uçabilen maket uçak)... Biraz Normandy ve Shepard benzerliği gözüme çarpmadı dersem çarpılırım. Neyse, ufak benzerlikler olması önemli değil. Aksine, önceki *SC* oyunlarında elde etmediğimiz bir tecrübeyi tadacağız. Sam, mürettebatı sayesinde silahlarını ve Paladin'i geliştirebilecek. Hatta onların özel işleriyle ilgili ricalarını kırmayıp görevlerini yaparsa arkadaşlarından fazladan iyilik görebilecek.

Yukarıda dediğim gibi E3'teki video fazla hareketliydi. Fakat Sam'in nasıl hareket edeceği tamamen oyuncunun kontrolünde olacak. Yaptığınız hareketlere göre stiliniz Ghost, Panther ya da Assault adı altında kayıt edilecek. Uyku bombası, bayıltma oku, silahın kabzası (bunu ben salladım) gibi detaylarla kan dökmeden ilerlersek Ghost, gene tedbirli şekilde ama biraz daha kan dökmekten çekinmeden hareket edersek Panther, yok efendim ben "Mark and Execute" ile Cüneyt Arkın misali akarım diyorsanız Assault tarzında oynuyor sayılacaksınız. Hareketlerinize göre tecrübe kazanacaksınız, söylememe gerek yok, Ghost ve Panther daha fazla puan verecek. Tek kişilik oyunlarda kazandığınız puanlar çoklu oyuncu modunda da geçerli olacak. Başka bir ilginç nokta ise oyunda Kinect'in ses özelliğini kullanarak askerlerin dikkatini dağıtabilmemiz ya da Paladin'de bekleyen mürettebata hava saldırısı için sesli komutla emir verebilmemiz.

ŞCR / Ubisoft Toronto

Ubisoft, aşkı ve nefreti aynı anda hissettiren firma. Ghost Recon serisinden bu tip casusvari oyunlara aşina. Assassin's Creed'i her sene çıkarıp seriyi (bence) yıpratmalarına rağmen Splinter Cell'i biraz daha ağırdan almalarını takdir ediyorum. O yüzden şu an Ubisoft'u seviyorum, ama olur da Black Flag'i ben tanıtacak olursam duygularım muhtemelen farklı olur... Oyunu geliştiren Toronto stüdyosuysa şu an aynı anda Rainbow Six: Patriots ile uğraşıyor.

ARTIK DAHA ZOR!

Co-op ve Spies vs. Mercs ise oyunun diğer oyun modları olacak. Fakat co-op oyunda ikinci karakterin işlevi ne olacak daha belli değil. Ubisoft zorluk derecesinin çıtasını biraz daha artırarak Perfectionist'i iyice çetin ceviz yapmış. "Ben Splinter Cell kurduyum, doğrudan en zorda oyuna başlarım" diyorsanız size güzel haberlerim var. Perfectionist'te düşmanlar önden yapılan hiçbir saldırı ile etkisiz hale gelmiyor, onları haklamak için arkadan dolanmak zorundasınız. Sam'in şu ünlü gözlükleri artık duvarın arkasını falan görmeyecek. Ve hazır olun, Mark and Execute çalışmayacak! Halen zorda oynamak istiyor musunuz?



Kimyamız tutuyor mu?



Düşmanlara gizlice arkadan saldırmak

+



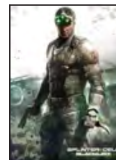
Kendimize ait koca casus uçağı

+



Kinect sesli komut desteği

=



KISACA

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 20 Ağustos 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Web Sitesi: mgn.me/kQwY



>> X-2 HD olarak yeniden geliyormuş. > Tomb Raider'ın senaristi oyunun daha yavaş olmasını dilermiş. > Carmageddon: Reincarnation yeni nesil konsollara gelecekmiş.

Bana Özgürlüğümü Verin

Mod yapımının ne denli önemli olduğunu anlatmaya gerek yok sanıyoruz ki. Özellikle son dönemde hayatına mod olarak başlayıp geçen zamanla birlikte kendi ayakları üzerinde durmayı başarmış oyunların sayısının giderek artmasıyla mod yapımına olan ilgi de doğru orantılı olarak artış gösterdi. Eğer geçmişten günümüze taşınan ve hâlâ nefes almayı başaran bu modları merak ediyorsanız sizi böyle alalım. Ve evet farkındayız, listede Counter-Strike yok. Akla gelen ilk espriyi yapmıyoruz biz...

CryZone: Sector 23

Hakkında en az bilgiye sahip olduğumuz ve süreci hakkında çok sık güncelleme yayınlanmayan yapım CryZone olsa da, sırf potansiyeli yeter diyerek görevimizi yerine getirelim. STALKER'ı temel alarak (bence bu noktada hepimizi kazandı oyun) hazırlanan bu Crysis modu, sağlam atmosfer arayan herkesi mutlu edecek gibi görünüyor. Başlangıçta mod için CryEngine 2 motoru kullanılsa da tam sürüm için CryEngine 3'e geçilmiş olması beklentileri iyice yükseltiyor haliyle. STALKER'ın devam oyununun yapılmayacağını öğrendiğinde hayata küsen fanatikler, Crysis görselliğinde bir STALKER ile karşılaştıklarında eminiz ki çok sevineceklerdir. Sector 23 isimli bölgenin dilekleri gerçek yapan gizemli yapısını kullanmayı ve lösemi nedeniyle kaybettiği oğlunu yeniden hayata döndürmeyi amaçlayan bir adamın hikâyesini anlatacak olan CryZone, özellikle tamamen yıkılabilir çevre tasarımı vaadiyle dikkat çekiyor. Maalesef ki potansiyel bir çıkış tarihi dahi veremiyoruz ancak Crytek'in de desteğiyle oyun bir şekilde hayata tutunacaktır.





Dear Esther

Bu oyunun Oyungezer incelemesinden de hatırlayabileceğimiz üzere; "Dear Esther bir oyun değil." 2008 yılında bir Half-Life 2 modu olarak yayınlanan Dear Esther, aslında yapımcısı Dan Pinchbeck için bir araştırma projesinden fazlası değildi. FPS kamerasından oynansa da hiçbir FPS dinamiğine sahip olmayan ve aksiyon namına içerik üretme derdine girmeyen yapım, bize bir hikâye anlatmak istiyordu aslında. Dinlediğimiz ve yaşadığımız hikâye fazlasıyla karışıktı ancak bir o kadar da ilgi çekiciydi. Robert Briscoe'nun Dear Esther ile çok daha iyisinin yapılabileceğini anlaması sonrası elden geçirmeye başladığı yapım, 2012 yılında daha iyi görseller ve pek çok yeni detay ile kendi ayakları üzerinde durma şansını yakaladı. Listedeki en ilginç yapım olduğunu rahatlıkla söyleyebileceğimiz Dear Esther, kendisine bir oyunmuş gibi yaklaşılmazsa kafasını okşatmaktan mutluluk duyacaktır.



Natural Selection

Mod bakımından en zengin oyun olan Half-Life'ın meyvelerinden olan Natural Selection, daha sonra Unknown Worlds Entertainment firmasını kuran Charlie Cleveland tarafından yaratılmıştı. Counter Strike ve Day of Defeat gibi babaların arkasında kalsa da en çok oynanan Half-Life modlarından olmayı başaran yapım, özellikle sahip olduğu karanlık atmosferi ile dikkatleri çekiyordu. 2002 yılından 2007 yılına kadar sürekli güncellenerek tazeliğini korumayı da başarmıştı açıkçası. 2012 senesine geldiğimizde ise yine Charlie Cleveland tarafından hazırlanan Natural Selection 2, ilk oyunun sahip olduğu muazzam FPS – RTS karışımını yine bünyesinde barındırıyordu. Dünya genelinde oldukça yüksek inceleme puanları elde etmiş olsa da, ilk oyunun yakaladığı başarının biraz gerisinde kaldığını söylersek yanılmış olmayız.



DayZ

Geçmişin başarılı modlarından günümüzün göz bebeğine hızlı bir geçiş yapıyoruz. DayZ'nin başarısını anlatan en önemli veri olarak, 2012 yılında çıktığında üç yaşını devirmiş ARMA II'yi 7 hafta boyunca en fazla satılan oyunlar listesinde tutmuş olması gösterilebilir. Sadece üç ay içerisinde bir milyondan fazla kullanıcıya ulaşan ve 300.000 yeni ARMA II satılmasını sağlayan DayZ, Kotaku ve Eurogamer gibi önemli sitelerden "Gelmiş geçmiş en iyi zombi oyunu" sıfatına layık görüldü. Bohemia Interactive, bu mod sayesinde düşünmediği kadar para kazanınca yapımcı Dean Hall'a yardım elini uzatmakta geç kalmadı. Böylece Hall'un önderliğinde Bohemia, DayZ'nin kendi oyununu hazırlama çalışmalarına başladı. Normal süreç işleseydi şu an çoktan oyunu oynuyor olacaktık ancak Hall'un tam olarak kafasındaki yapıyı ortaya koyabilmesi için daha fazla süreye ihtiyacı oldu. Her şey yolunda giderse, bu satırları okuduğunuz ay içerisinde kendisine kavuşabilirsiniz.



Age of Chivalry

Listedeki ikinci Half-Life 2 modu olan Age of Chivalry, orta çağ döneminde geçen ve yakın dövüşe odaklanan çok oyunculu bir yapımdı. Takım bazlı çarpışmalarda önceliğin kılıç-kalkan ikilisine verilmiş olmasıyla kendisini öne çıkarmayı başarmıştı. 2012 yılında Torn Banner Studios tarafından Chivalry: Medieval Warfare ismiyle çıkan devam oyunu, Unreal Engine 3 motorunun nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyordu. Age of Chivalry'nin oyun dinamiklerini aynen kullanan yapım, özellikle gerçekçi kılıç kullanımı ile dikkat çekiyordu. Belirtmeden geçmeyelim, Kickstarter olmasaydı devam oyununu biraz zor görürdük. Projenin tamamlanmasından sadece bir ay sonra çıkışını yapması ise takdiri hak eden bir durum. Eksikleri olduğu gerçek ancak elimizde kaç tane orta çağ temalı çok oyunculu oyun var ki? Değerini bilmek lazım...

Defence of the Ancients (DotA)

MOBA türünün doğmasına ve League of Legends isimli bir fenomenin hayat bulmasına sebep olan bu mod, Warcraft III bünyesinde 2003 yılında hayat bulmuştu. StarCraft'ın Aeon of Strife haritası baz alınarak hazırlanan DOTA, o kadar büyük bir başarı yakaladı ki aradan geçen 10 seneye rağmen popülaritesinden hiçbir şey kaybetmiş değil. Küllerinden doğup bağımsız hale gelme süreci ise son derece sancılı geçti. Blizzard ve Valve arasında yaşanan tartışmalar ve mahkemeye taşınan süreç sonucunda Valve'ın elinde kalan yapım, DOTA 2 ismiyle yeniden hayat bulma hazırlığında. Şu an halka açık beta sürecinde yer alan DOTA 2, muhtemelen 2013 içerisinde bizlerle olacak. Ancak konu Valve olunca "muhtemelen" tanımı dahi anlamsız kalıyor haliyle...





Alien Swarm

2004 yılında pek çok mecra tarafından yılın modu seçilen Alien Swarm, Black Cat Games tarafından Unreal Tournament 2004 modu olarak hazırlanmıştı. Her ne kadar çıktığı dönem ortalığı kasıp kavurmuş olmasa da başarısı Valve'ın dikkatli gözlerinden kaçmadı. İlk olarak 2005 yılında başlanan yapım süreci, bir süre sonra yavaşladı ve sonunda da tamamen durdu. Ancak Valve'ın orijinal yapımcı ekibi bünyesine katması sonucu çalışmalar yeniden başladı ve 2010 yılında Steam üzerinden ücretsiz olarak yayınlanan Alien Swarm hayat bulmuş oldu. Dört kişilik bir oyuncu grubunun akın akın gelen yaratık dalgalarından kurtulması mantığı üzerine kurulu olan oyun, fazlasıyla eğlenceli bir yapı sunsa da bölüm çeşitliliği sağlayamadığı için ilgiyi çabuk kaybetti. Ancak kullanıcıların hazırladığı haritalarla oyun süresinizi bol bol uzatabilirsiniz isterseniz.



YER YARILDI, EJDERHA İÇİNE GİRDİ -NOYAN AKATLI

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Uzun yıllardır, günde dört – beş saat gibi ortalama sürelerle hemen her türde oyun oynuyorum. Bütün yapımcı firmalara eşit mesafeden, tarafsız bakan, amatör bir oyuncu olduğumu düşünmüşümdür her daim. Oyun yapım stüdyoları arasında sadece belli özelliklere sahip olanlara sıcak bakar, her fırsatta da haklarını teslim etmeye çalışırım; işte önem verip sıcak baktığım özelliklerin en başında da oyuncu topluluğundan gelen öneri, eleştiri ve isteklere kulak tıkamayan, devam oyunlarında ve – veya ek paketlerde, güncelleme yamalarında oyunculardan gelen yorumlara göre içerik, oyun mekaniği vb. oluşturmaları en azından oluşturmaya gayret etmeleri gelir.

İşte *Street Fighter, Resident Evil, Devil May Cry* gibi geniş ve meşhur serilerden tanıdığımız Capcom da geçtiğimiz yıl piyasaya çıkardığı konsol oyunu Dragon's Dogma'nın ek paketi Dark Arisen'ın hazırlık – geliştirme aşamalarında oyunculardan gelen geri bildirimi göz önünde bulundurmasıyla takdirimi kazandı. Her nedense, hakkında ayrıntılı açıklama, röportaj, oynanış videosu bulmakta epey bir zorlandığım Dark Arisen ile ilgili erişebildiğim tüm bilgiler eşliğinde, nasıl bir paket – oyun – içerik – yenilik ile karşılaşacağımızı biraz da tahminlerimin yardımıyla sizlere anlatmaya çalışacağım sevgili oyungezerler.

ANA OYUN, EK PAKET, YENİ EJDERHA BİR ARADA!

Öncelikle ek paketin içine ana oyunun da dahil olduğunu belirteyim, yani Dragon's Dogma'ya baştan başlamak mümkün bu "kendi başına" ek paketi alacaklar için. Benim gibi Dragon's Dogma sahibi oyuncular ise, ek paketle gelen 100.00 adet Rift kristali, sınırsız ferrystone ve yeni bir kostüm paketi gibi hediyelere kavuşmuş olacaklar Dark Arisen'ı aldıkları takdirde. Evet, sınırsız ferrystone eşittir hızlı seyahat anlamına geliyor tahmin edileceği gibi. Capcom Avrupa stüdyosunun basın açıklamasına göre, oyunculardan gelen yorumlar ışığında hızlı seyahat, daha basit ve içgüdüsel bir menü – arabirim gibi geliştirmeler bizleri bekliyor olacak. Önemli bir kısmı, hatta belki tamamı yeraltında olmak üzere yeni haritalar, 25 yeni düşman, 100'den fazla silah ve zırh, 3. seviye yetenekleri, 14 yeni karakter, yeni pawn yükseltmeleri, eşya geliştirmede yeni seviyeler; ve tüm bu yenilikler yetmediyse; karakter yaratmada yeni seçenekler, eşya değer biçme sistemi ve Japonca seslendirme seçeneği de ek paketi içeriği arasında yer alacak.

Ana oyunda özellikle karakter yaratmadaki ayrıntı bolluğunu, dövüşlerdeki R2/RT tuşu ile "kapma – yakalama" komutunu ve yardımcılarımızı, yani pawn paylaşma sistemini beğenmiş; başarılı ve özgün uygulamalar olarak oyun notları defterime kaydetmiştim. Dark Arisen bu uygulamaları devam ettireceği gibi, yanındaki taze içerik, oyuna geri dönmek için cazip nedenler de sunacak belli ki. Arisen'ın geçici olarak kapattığımız öykü sayfasını, "karanlık" haliyle yeniden açma ihtimalimiz ufukta böylece belirdi de denilebilir. Avrupa'da 26 Nisan 2013'te PS3 ve Xbox 360 için çıkacak oyunu kendime doğum günü hediyesi olarak almayı düşünüyorum şimdiden, özgün ve farklı aksiyon RYO'larla pek sık karşılaşamıyoruz ne de olsa. Yeni yeraltı haritalarında canavar peşinde görüşmek üzere.

ŞCR / Capcom

1979 Japonya doğumlu ünlü firma özellikle aksiyon oyunlarında önemli serilerin altındaki imza olarak bilinir. Sadece PC ya da konsol oyunculuğunda değil arcade kültürünün oluşmasında da büyük katkıları vardır. Capcom gerçekten de oyun tarihinin en eski ve saygıdeğer firmalarıdan biridir.

Lost Planet 2 (2010)
Belki mükemmel bir aksiyon değildi ama grafikleri, ayrıca özellikle pc versiyonunun çevrimiçi modları beğeni toplamıştı. İkinci oyun, ilk oyunun üzerine bir düşüş gibi algılanmış olsa da, üçüncü oyunun bomba gibi gelmekte olduğunu söyleyebiliriz.

Resident Evil 6 (2012)
R.E. 5 ve Operation Raccoon City ile "korku – hayatta kalma" türüne özgü gizemli gerilimden iyice uzaklaşması nedeniyle ağır eleştirilere uğrayan Capcom'un, serinin bu son oyununda sunduğu seçenekler, "her tür oyuncuya" hitap etme çabasıyla belli bir başarı elde ettiğini söyleyebiliriz.

DmC: Devil May Cry (2013)
Farklı ve değişik bir Dante'nin öyküsünü anlatan oyun, eski D.M.C. ruhuna uygun komboları, kaliteli seslendirmesiyle beğeni topladı. Yeniden başlayan seri, kesinlikle eski markanın ağırlığı altında ezilmiyordu.

Japonca ve "Arisen dede edition"...



Kimyamız tutuyor mu?


Sims 3'ü kıskandıracak detayda karakter yaratma




Ejderha, mümkünse üç başlı




Yeraltında savaşmak yürek ister





KISACA

Tür: Aksiyon / RYO
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 26 Nisan 2013
Platform: PS3, Xbox 360
Site: dragonsdogma.wikia.com/wiki/Dragon's_Dogma:_Dark_Arisen



YOLUN SONU KARANLIK

2012 yılına dair bütün oyun ödüllerine damgasını vurmayı başarmış Journey'nin yapımcıları pek de durumun keyfini sürecek konuma değiller. Öyle ki, senenin en iyi oyunlarından diyebileceğimiz yapım hâlâ yapımcılarına para kazandırabilmiş değil. Bunun nedenini anlamak için biraz geçmişe gitmek gerekiyor. Yapım süreci 2006 senesine dayanan Journey, o dönem çok da ilgi çekici bir yapıya sahip değildi. Bu nedenle ciddi değişiklikler yapılması gerekiyordu ve yapımcı firma thatgamecompany de bunun farkındaydı. Ancak geçen süreyle birlikte Sony'nin maddi desteğini çekmesi kendilerini iflasın eşiğine getire cekti. Oyunun tamamlanabilmesi için yeni yatırımcılar bulan firma, zor da olsa istedikleri gibi bir eser ortaya koyabilmişti. Ancak sağlanan destek 5,6 milyon doları bulunca, haliyle kazanç da geri ödemelere gitmeye başladı. Ve maalesef bu durum bir süre daha devam etmek zorunda kalacak. Firmanın kurucularından Jenova Chen, yeni bir anlaşma sağlayamazlarsa bu durumun kendileri için bir son olabileceğini belirtiyor. Her yolculuğun sonu mutlu bitmiyor maalesef...

NINTENDO'NUN JETONU GEÇ DÜŞTÜ

Daima farklıyı hedefleyen, yapılmamışı yapmayı deneyen Nintendo'dan müthiş bir atak daha; internetten oyun oynamak! Efsane yapımcı Shigeru Miyamoto, pek çok insanın internete bağlandığını fark ederek müthiş bir tespitte bulundu. Kendisine yöneltilen oyun sektöründe şu an en çok onu neyin heyecanlandırdığı sorusuna; "Nintendo'nun çevrimiçi oyunculuğu kucaklayacak olması" şeklinde cevap vermiş Miyamoto. Bu durumu ve geleceği şu şekilde açıklıyor kendisi: "Nintendo olarak uzun yıllardır çevrimiçi oyunculuğa odaklanmadık çünkü çok az insan bu tarzdan keyif alıyordu. Ancak şu an görüyoruz ki pek çok insan internete bağlanıyor. Bu da bize muazzam ölçütte seçenek yaratıyor." Miyamoto'nun bu açıklamaları yaparken alkollü olup olmadığını bilen henüz yok ancak araştırmalarımıza devam ediyoruz. Şimdilik durumu kendisinin nüktedan yapısına verelim...





HIZLI GİDEN ATIN...

Her sene yeni bir Call of Duty veya Assassin's Creed oyunu görmekten sıtkınız mı sıyrıldı? Aynı şeylerin tekrar tekrar pişirilerek önünüze serildiğini mi düşünüyorsunuz? "Güzelim oyunları ne hale getirdiler" diyerek iç çekmekten ciğeriniz mi soldu? Üzülmeyin, çünkü arkanızda kapı gibi GTA var! Take-Two Interactive yöneticisi Karl Slatoff, sık aralıklarla devam oyunu yapmanın kaliteyi düşürdüğü görüşünde. "Bize göre bu durum hiç mantıklı değil çünkü Grand Theft Auto, her çıktığında oyunculara yepyeni bir deneyim sunuyor. Bunu iki yılda bir yapmanız mümkün değil. Eğer bunu yapsaydık ürünümüz zamanla tükenir ve değerini kaybederdi," diyor Slatoff ancak hemen arkasından da göğsünü şişirmeyi ihmal etmiyor: "Her yıl yeni bir oyun yapsak biz yine en iyisini yaparız ama oyuncular yine de zamanla ilgisini kaybeder." Söylediklerinde sonuna kadar haklı olduğunu kabul etmemiz gerekli ancak çok ufak bir detay yine de dikkatli gözlerden kaçmayacaktır. GTA III'ün 2001, GTA Vice City'nin 2002 ve GTA San Andreas'ın da 2004 yılında çıkmasını nasıl göz ardı edeceğiz peki? Demek ki olunca oluyormuş.



Zaman geçtikçe gelen çalışmalar da daha komik hale gelmeye başladı. Ama bu ay gediklilerimizden Arda Köroğlu'nun gönderdiği örnek ofiste gülmekten kırdı bizi. Ama Oğuzhan Kılavuz'ın gönderdiği film afişi benzerliğine ne demeli? Bundan sonra Casting Ajansı'nın çıtasını yükseltecek bir gönderme olduğunu düşünüyorum açıkçası. Yine Andaç Temel ve Can Durmuş adlı oyungezerlere de çalışmaları için çok teşekkür ederim. Birini benzetmek mi istiyorsunuz? Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



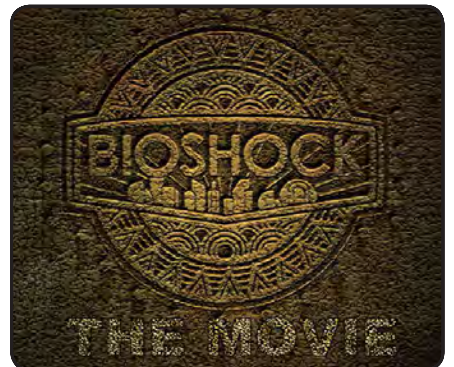
Sinan Akkol - Priest Maxi



BioShock Infinite - Yarın Son Gündür

BIOSHOCK FİLMİ BAŞKA BAHARA

BioShock Infinite'in ortalığı toza dumana kattığı şu günlerde, serinin beyaz perde uyarlamasının iptal edildiği haberi yüreğimizi dağladı. Zaten oyun filmlerine çok sıcak bakan insanlar değiliz ancak BioShock gibi film olmaya fazlasıyla müsait bir yapının iptal edilmesi üzücü. Neyse ki iptal kararının arkasında son derece mantıklı ve doğru bir sebep var. Bilindiği üzere başlangıçta filmin yönetmen koltuğuna Karayip Korsanları'ndan tanıdığımız Gore Verbinski oturtulmuştu. Verbinski, fazlasıyla vahşet öğesi barındıran ve bol kanlı bir film çekmek istiyordu. Ancak Universal Studios'un bir diğer filmi Watchmen'in yeterli hasılatı yapamamış olması, stüdyonun başka bir +18 filme 200 milyon $ verme fikrini değiştirdi. Bütçenin 80 milyon dolara çekilmesi sonrası projeden ayrılan Verbinski'nin yerine başka bir yönetmen getirildi ancak bu kez de uyum yakalanamadı. Bunun sonucunda da Irrational Games'in kurucularından olan Ken Levine, projenin iptal edilmesine karar verdi. Sebep olarak ise istedikleri gibi bir filmin çekilmemesindense, hiç çekilmemesini tercih ettiklerini açıkladı. Gelinen nokta can sıkıcı olsa da, kararın doğru olduğu su götürmez bir gerçek. Kim bilir, belki gelecek sefer işler yolunda gider.



KIŞLIKLARI GİYİN, DOĞU CEPHESİNE SEFERİMİZ VAR! -NOYAN AKATLI

COMPANY OF HEROES 2

Stalingrad, Kharkov, Khursk, T-34, Mosin-Nagant, Ppsh – 41, Tiger, MP-40, Berlin, Kızılordu, Nazi kuvvetleri, Kiev Muharebesi, Kutuzov harekâtı... İkinci Dünya Savaşı ile ve bilhassa son on yıldır düzenli olarak çıkan oyunlarıyla ilgilenenlere hiç yabancı gelmeyecek sözcükler sıraladım; şiddetli, kanlı çatışmaların yaşandığı şehirler, yıkım saçan tanklar, dehşetli silahlar ve karşı karşıya iki ordu...

Homeworld, Company of Heroes, Warhammer: Dawn of War gibi hızlı, şiddetli ve hiddetli strateji serileri ile bildiğimiz yapımcı firma Relic Entertainment, Company of Heroes'un yeni oyunu aracılığıyla bizi İkinci Dünya Savaşı'nın sert, çelik bir kılıç gibi keskin savaşlarına, acımasız çatışmalarına geri götürüyor. Yakıt ve cephane yine altından gümüşten daha değerli olacak, biraz basitleştirilmiş, daha kullanıcı dostu bir arabirim, hızlı muharebelerle karşılaşacağız. Tek kişilik bölümde meşhur Barbarossa Harekâtı'ndan başlayarak tarihi çatışmaları tekrar yaşayabileceğimiz gibi, çeşitli düzenlemeler yaparak farklı senaryoları da oynama olanağımız bulunacak. Değişik, atmosferi gerçekçi kılmaya çalışan bir yapay zekâ karşımıza çıkacak. "İlk oyunda yapay zekâya iltimas geçmiştik, hem de bayağı bir iltimas, hatta biraz hileye kaçmıştık; daha hızlı hareket eden birimler, daha seri ateş eden piyadeler... Yeni oyunda başlangıçta biraz daha fazla kaynaktan (yakıt – cephane) başka hiç farkı, üstünlüğü olmayacak düşman yapay zekâsının" diyor tasarımcı Matthew Berger.

KAR KIŞ YETMEDİYSE TİPİ, FIRTINA VERELİM

Tarih boyunca batıdan Moskova'ya ilerleme niyetinde olan işgalci güçlerin en büyük düşmanı doğa koşulları, özellikle kışın kâbus gibi çöken aşırı soğuk, kar fırtınaları olmuştu. CoH 2'de de tam "savaş sisini açtık, haritayı gördük" derken birdenbire kar fırtınası görüş mesafesini yok edecek, sığınacak kırık dökük bina, kamyon arkası bulamayan çaresiz askerlerimiz dramatik şekilde donarak can verecekler, karşı taraftaki orduyu bırakıp hava koşullarına karşı mücadele edeceğiz. Çok oyunculu moda ise çok önem vermiş yapımcı firma; daha hızlı aksiyon, daha geniş ve taktiksel haritalar, daha çok kişiselleştirme geliyor. Deneyim puanı karşılığı alınan yeteneklerin yerini özel birlikler, pasif güçlerle donanmış bir çeşit kahraman diyebileceğimiz generaller alacak. Zafer kazanmada, birimlere daha hızlı tıklamaktan ziyade, haritayı mantıklı kullanmak; duvarların arkasına siper almak, nehir kıyısındaki çukurlara havan birliklerini gizlemek, tepelere pusu kurmak gibi tercihler etkili olacak. Benim gibi biraz yavaş ama düşünüp taktik yapmayı seven oyuncular için güzel bir haber bu. Tam altı yıldır, ilk oyunu ve ek paketini satın almış oyunculardan gelen tüm yorum ve eleştirileri dikkate alan yapım stüdyosundan beklentiler de büyük, tabiatıyla.

Sözün kısası; grafik-ses-arabirim, vd. teknik niteliklerinden hiç şüphe etmediğim, etkileyici bir yapım geliyor, gerçek şu ki, bu yıl haziran ayının son günlerine doğru kuzey yarımküre yaz mevsimine, stratejisever yarımküre ise yoğun, heyecanlı bir oyuna merhaba diyecek...

ŞCR / Relic Entertainement

Strateji türüne kıyısından köşesinden klavyesi dokunmuş herkesin adını duyduğu bir oluşumdur Relic. Kendilerini "Hedefimiz dünyada herkesin beraberce oynayacağı strateji oyunlarının lider yapımcısı olmak, bunun için yaratıcılık, tutku, disiplin ve takım oyununa ihtiyacımız olduğunun her zaman bilincindeyiz" diye tanımlıyorlar ve müzelerinde bir çok ödül bulunuyor.

Homeworld 2 (2003)
Dönemin koşullarına göre göz alıcı grafikleri, ses efektleri ile oyuncuların uzay gemisi filolarını geniş haritalarda çarpıştırdığı, son derece başarılı bir devam oyunuydu.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2 (2009)
Stratejiseverlerin çok daha zorlu, renkli bir Warhammer evrenine dönüş yaptığı oyun, bağımlılık yapıcı mekanikleri, eğlenceli co-op görevleri, teknik ve sanatsal açıdan güzel grafikleri, özgün yapısıyla hatırlanır.

Warhammer 40.000: Space Marine (2011)
Warhammer evrenine bir kez daha geri dönüş yapan, bu kez katıksız, yüksek tempolu, sert bir aksiyon oyunu; PS3 ve Xbox 360 oyuncuları tarafından da başarılı bulunmuştu.

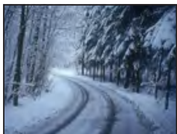


Heykelin kafasına bir sniper konduralım generalim...



Piyade dumanlı havayı sever.

Kimyamız tutuyor mu?



Karla kaplı yollar





Cesaret





T-34'ü unutmayalım





KISACA

Tür: Strateji
Yayıncı: THQ (Sega)
Çıkış Tarihi: 25 Haziran 2013
Platform: PC
Site: www.companyofheroes.com



KOJIMA, SEN HER ŞEYİ DÜŞÜNÜRSÜN!

Yaratıcı oyun fikirlerine sahip insanlardan, oyun sektörüne dair yaratıcı fikirler gelmesini beklemek yanlış olmaz. Bu tanıma en uygun isimlerden olan Hideo Kojima, ilginç bir fikirle karşımıza çıktı. Büyük oyunların yapılabilmesi için uzun senelere ve milyonlarca dolara gerek olduğunu belirten yapımcı, zaman ve para kaybını en aza indirmek için oyunlara pilot bölüm uygulaması getirilmesi gerektiğini düşünüyor. "Yeni nesil konsolların gelmesi ile birlikte oyun maliyetleri artacak ve bu durumla başa çıkabilmek için bir yol var aslında," diyerek sözlerine başlayan Kojima şöyle devam ediyor: "Televizyon dizilerinde olduğu gibi oyunla ilgili bir pilot bölüm yayınlarsak, atlamadan önce suyun ne kadar derin olduğunu test etme şansını yakalamış oluruz. Böylece insanlar oyun çıkmadan önce deneme imkânı bulur. Böyle bir şeyi hazırlamak çok da uzun sürmeyecektir ve eğer başarılı olursa, yapıma devam edilebilir." Kojima bu fikrin bir başka getirisinin de kullanıcı ile yapımcı arasındaki bağın güçlenmesi olacağını düşünüyor. Pilot bölümü oynayan kullanıcı, yapımla ilgili geri dönüşler vererek kendisini sürecin bir parçası hissedecek ve oyunu daha fazla sahiplenecek. Gün geçtikçe modasını daha da kaybeden demo uygulamasının yerine geçebilecek son derece mantıklı bir fikir gibi görünüyor buradan bakıldığında, siz ne dersiniz?



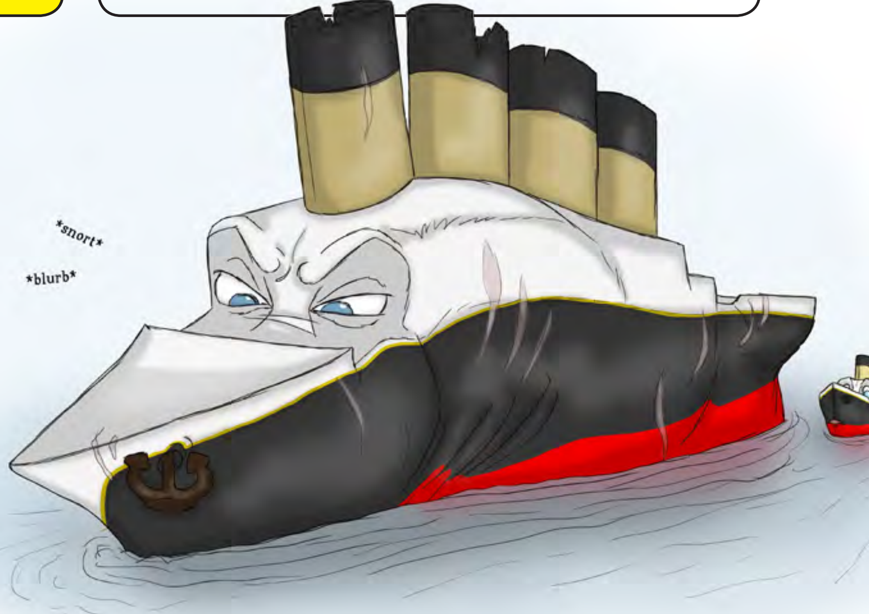


SAKİN OL ŞAMPİYON

Daha önce cansız mankene halleneni duymuştuk ancak Shadows of the Damned'in yapımcısı Goichi Suda (Suda51) bu durumu bir üst seviyeye taşımayı başardı. PlayStation 4 için duyduğu heyecanı anlattıkça coşan, coştukça kendinden geçen Suda, konsoldan beklentilerini kendisine has üslupla anlattı. "Bu cihazın geleceğini düşünmek ve buna göre yapılar ortaya koymak oyun yapımcıları olarak bizim görevimiz. Bu mücadele ile birlikte yeni bir güce kavuşmuş durumdayız ve bu beni gerçekten azdırıyor," derken nefes nefese kaldığı gözlenen Suda51, soğuk bir su içip sakinleştikten sonra sözlerine şu şekilde devam etti: "Yeni konsol için yapacaklarımız hakkında şu an detay veremem ancak kesinlikle heyecan verici olduklarını söyleyebilirim. Konferans boyunca Sony güçlü bir vizyonu olduğunu ortaya koydu. Şimdi bize düşen, bu vizyon ile kendi başarılarımızı yakalamak ve insanları heyecanlandıracak oyunlar ortaya çıkarmak. İşte bu beni gerçekten azdırıyor!" İçtiği suyun çok da etkili olmadığı görülen Suda51'in "Oyun İstasyonu" tanımını biraz yanlış anlamış olabileceğini düşünmedik değil hani.

AV SEZONU AÇILDI

Daha önce Mario'nun rakun kostümüne ve Pokemon'ların hayvanları köleleştirmeyi teşvik edici yapısına kafayı takan People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) organizasyonu, şimdi de Assassin's Creed IV: Black Flag'i hedef tahtasına oturttu. Oyunda yer alacağı açıklanan balina avcılığını duyduğu anda küplere binen PETA, tarihin en hızlı geri dönüşlerinden (oyunun açıklanmasından sadece birkaç saat sonra) birine imza attı: "Balinaları zıpkınla vurmak ve daha sonra onları canlı canlı parçalara ayırmak tarih kitaplarında kalmış gibi görünebilir ancak uluslararası yasalara rağmen bu kanlı endüstri bir şekilde hâlâ devam etmekte... Bir oyunun bu durumu övüyor olması tam anlamıyla utanç verici. PETA olarak şirketleri hayvanları öven oyunlar yapmaları yönünde destekliyoruz, onları öldüren veya inciten oyunlar yapmaları için değil." Assassin's Creed III içerisinde öldürülen kurtlar, ayılar vb. diğer hayvanlar konusunda sesi çıkmayan PETA'nın balinaları bu kadar düşünüyor olması gerçekten sevindirici. Aslında PETA'nın bazen sınırı aştığını kabul etmek gerekli fakat yine de niyetlerinin iyi olduğu ortada. Ubisoft ise bu açıklamaya karşılık olarak Assassin's Creed serisinde tarihte yer alan gerçek olayları temel aldıklarını ve balina avcılığının korsanlığın altın çağının bir parçası olduğunu belirtti. Yine de tıpkı gemi kaçakçılığını, korsan hayatını ve yağmacılığı desteklemedikleri gibi balina avcılığını da desteklemediklerini eklemeden geçmediler.





ŞEHİR BAŞLARINA YIKILDI

Biz sürekli internete bağlı kalmamızı zorunlu kılan oyunlar hakkında konuşmaktan bıktık, onlar çıkmaktan bıkmadı. Ancak bu durumun son örneği olan SimCity, Mart ayının EA için son derece çalkantılı geçmesine neden oldu. Öncelikle kısaca durumu özetleyelim; SimCity uzun bir bekleyişin ardından çıkar, beraberinde sürekli olarak internete bağlı olma zorunluluğunu getirir, oyuncular devamlı olarak sunucu problemleri yaşarlar, şikâyetler havada uçuşur ve EA açıklama üzerine açıklama yapmak zorunda kalır. Öyle ki, EA içerisinde Dead Space 3, Mass Effect 3 ve Battlefield 3'ün yer aldığı 8 oyundan bir tanesini SimCity alanlara hediye etmek zorunda kaldı. Ancak asıl sıkıntı biraz daha derine inince ortaya çıkıyor. Maxis Başkanı Lucy Bradshaw, kullanılan bu sistemin sunucuların gerçekleştirdiği ve oyun içeriğini etkileyen hesaplamalar nedeniyle kullanıldığını açıkladı. Ancak bunun üzerine ismini açıklamayan bir Maxis çalışanının bunun külliyen yalan olduğunu ve oyunun oynanabilmesi için hiçbir hesaplamaya gerek olmadığını fısıldaması ortalığı iyice karıştırdı. Sonuç olarak sorunlar azalmış olsa da kullanılan sistem değiştirilmiş değil. İşin Maxis ve SimCity tarafı böyleyken EA kanadında ise daha büyük çaplı fırtınalar koptu. Yegâne sebep bu olmasa da yıllardır yaşanan sıkıntılar ve gelen şikâyetlere Mart ayının çalkantıları da eklenince EA CEO'su John Riccitello görevinden istifa etti. 2007 yılından beri bu görevi yerine getiren Riccitello'nun istifası sonrası EA'in hisselerinin artması ise işin ironik tarafı. Elbette bu istifa sonrası EA bütün yanlışlarından geri dönecek değil ancak belki yeni bir bakış açısı ile işler daha yolunda gidebilir.

OYUNEZER!

HAY ŞİFRELERDEKİ HANELER KADAR OYUN KUTUSU DÜŞSÜN KAFANIZA!

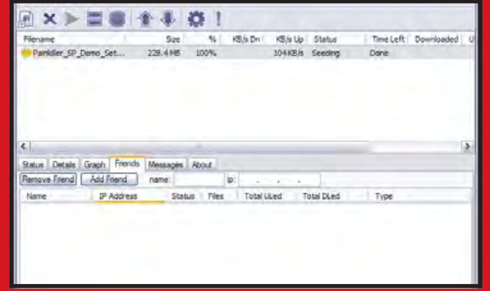
Futbolcu kartları biriktirip takım kurmaktan, Liberty City sokaklarındaki kovalamacadan, uzun "lonca savaşlarından" sıkıldım son zamanlarda. Uzunca bir süredir şöyle sürükleyici öykülü, derin, oynanabilirliği yüksek bir FPS'den uzak kaldığımı fark ettim o arada. Gizemli, tropikal bir ada punk kafalı kötü adamıyla, palmiye ağaçlarının arasına sinip bekleyen eşkıya bozuntularıyla beni oyuna davet ediyordu, ben de bu daveti kabul ederek meşhur Far Cry serisinin üçüncü oyununu bir büyük mağazaya internet üzerinden sipariş vererek, küçük de bir indirimle satın aldım. Uzatmayayım, DVD oyunu güzelce kurdu, Ubisoft'un oyun programcığı da güncellendikten sonra, kitapçığın ön kapağındaki bilmem kaç haneli etkinleştirme şifresini pencereye yazdım, Far Cry 3'te günlerce sürecek macerama başlama hevesim iyice artmıştı. Harf, rakam, harf, rakam, rakam çizgi şeklinde giden şifreyi girip onayladığımda, ilk hata mesajına çok şaşırmadım, bazen bir harfi – rakamı yanlış – eksik girdiğim oluyordu, tekrar denedim. Üçüncü ve nafile denememin ardından, ekrandaki hata mesajında girdiğim şifrenin hatalı olmakla kalmayıp, başka bir kullanıcı tarafından, hesabına kaydedilmiş olduğunu belirttiğini fark ettim. Oyun orijinal, yeni almışım ve içinde gelen şifre başka bir kullanıcının hesabında kayıtlı! Dağıtım şirketinde dostlarım olsa beni kızdırmak için şaka yaptıkları gibi paranoyak ihtimalleri düşünebilirdim ama ortada orijinal satın aldığım oyun, başkasının eline geçmiş şifresi ve başkasına ait şifreyi denediğim için ceza olarak kapatılmış Uplay hesabım vardı!

TOMBALA MI ÇEKİYORUZ?

Uzun yıllardır orijinal oyun satın alıyorum, kutulu veya kutusuz, krek mrek ile uğraşmadan şifre girerek kurulum yapmanın, yama yüklemenin huzurunu yaşıyorum. Ve bir anda öyle bir mesaj geliyor ki ekranıma, şifremin başkasına ait olduğunu dolayısıyla cezalandırıldığımı ruhsuz bir şekilde söyleyerek, üç yıldır Ezio ile, Settlers ile vakit geçirdiğim hesabımı şaşkın suratıma çarparak kapatıyor. Yaklaşık yarım saatlik bir şok ve şaşkınlığın ardından Ubisoft destek servisine şikâyetimi bildiren formu ayrıntılarıyla doldurarak gönderiyorum. Saatler sonra gelen cevapta dijital fotoğraflar isteniyor; kapaktaki şifre, oyun kutusunun barkodu ve faturanın resimlerini ışık – gölge ayarları ile dövüşerek çekmeyi başarıyor ve e-postaya ekleyerek yolluyorum. Ertesi gün gelen cevap "SüperZeka2013" adlı kullanıcı hesabının benim oyun şifremi etkinleştirdiği, bu hesabın bana ait olup olmadığı soruluyor. "HAYIR!" yazıp gönderiyorum, bir gün sonra "Emin misiniz?" şeklinde zekâ ve sabır sınırlarını çoktan aşmış cevapla karşılaşıyorum. "Eminim, son kararım, başka hesabım yok, zaten SüperZeka2013 diye kullanıcı adı alacak yapay zekâya, yararsız sorularınıza gösterecek sabra sahip değilim, parasını ödeyip aldığım şifreye sahibim onu SüperZeka2013 bir şekilde -CD key generator- çalmış, tek kuruş ödemediği, bana ait şifreyle oyun oynuyor bense mağduriyetimin giderilmesini bekliyorum" cevabını yazıyorum. Bu kez cevap iki gün sonra geliyor "Eğer SüperZeka 2013 hesabı sizin değilse, oyunu aldığınız yere değişim veya iade için başvurun, bizden bu kadar, sorry" şeklinde "Acaba İngilizce cümleleri yanlış mı anlıyorum, öfkeden aklımı mı oynattım" soru işaretleri uyandıran adaletsiz ve ilgisiz bir mesaj geliyor.

Bu arada, Kasım ayında satın aldığım Xcom'un Steam şifresi hata veriyor, "Şifre başka kullanıcıya ait, ismi de Noyan Akatlı" diyorlar, kendi şifremi kullanmak gibi bir hata mesajı alıyorum! Ha bir de Need For Speed Shift 2 kutulu satın alıyorum, etkinleştirme şifresini giriyorum: BAM! Geçersiz şifre! Sabır yakarışlarıyla EA destek servisine ulaşıyorum, iki saatlik bir chat beklemesinin ardından oyunun eski (Nisan 2011?) olduğu, şifrelerin de bazen eskiyip hata mesajı verdiğini belirtiyor yetkili kişi, yeni şifre veriyor, neyse ki sorun çözülüyor. Bu sefer de NFS Shift oyununda çevrimiçi yarışlara giremiyorum, gene Noyan Akatlı adlı biri şifreyi önceden kaydetmiş!

Sonuçta; şifrelerine orijinal satın alıp sahip olduğum ve ikisini hiç oynayamadığım, diğerine de çevrimiçi giremediğim, sabır testi mahiyetinde, öfke ve isyan sebebi üç oyuna sahibim. Far Cry 3 DVD'si büyük mağazanın internet bölümünde iki haftadır, inşallah Far Cry 4 çıkmadan önce çalınmamış şifreli bir oyun DVD-rom'unu gönderecekler! Oyunlardaki tüm şiddetin gazabı, hiçbir kanuna kurala dayanmadan etkinleştirme şifresi güvenliğini müşteriye yıkan dolandırıcı anlayışın, iki yılı dolmamış oyuna "şifresi eskidi" zihniyetinin, bana ait şifreye "hayır başkasına ait, o başkası da sensin" diyen buharlaşıp yok olası programcıkların üzerine olsun!



Oyuna bununla ulaşan adam ödüllendiriliyor, orijinal kullanan ben cezalandırılıyorum.



Bir gün son nefesimi vereceğim elbet ama şu hayatta son gördüğüm şeyin bu ekran olmamasını umuyorum.



Belki tek tesellinizi de elinizden almış olacağım ama, hattın diğer ucunda bunlardan yok! Emin olabilirsiniz.



Altınlarınızı çaldırdıktan sonra, altın madalyon içinde "Müşteri Memnuniyeti" yazısı görmek küfür gibi.

AYIN EZENİ



Noyan Akatlı

Her şeyi kitabına göre yapan, tam bir arşivci ruhu taşıyan ve romancılığının da etkisiyle fikir haklarına son derece saygılı; hattızatında belki de ekibimizdeki en efendi adamdır Noyan. Ta ki o ruhun derin bir kuyusunda uyumakta olan NoYo'yu uyandıracak kadar densiz biri çıkana kadar.

MORTAL KOMBAT'IN YARATICILARINDAN

INJUSTICE

GODS AMONG US



EN BÜYÜK KAHRAMANLARIMIZ
EN BÜYÜK TEHDİT HALİNE GELİRSE
NE OLUR?





WWW.INJUSTICE.COM

tigion

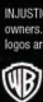




PlayStation Network

XBOX 360. XBOX LIVE.

19 NISAN 2013'TE SATIŞTA











Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

TOPLAMA, ÇIKARMA...

Üç mühendis toplandık, saatlerce bakıyoruz, hiçbir fikrimiz yok. Oyunun bu şekilde çökmesi imkânsız. Ama duyuyoruz ki müşteri hizmetlerinde bu sorunla ilgili telefonlar susmuyor.

Bugün Blizzard'da ikinci senemi doldurdum. İki yılı dolduran çalışanlara kılıç (Frostmourne!) hediye edildiğini sanıyordum. Meğer beşinci senedeymiş o, hayal kırıklığı! Ayrıca onuncu senede kalkan, on beş yılın sonunda yüzük, yirmideyse Lich King'in tacı sizin oluyor. Ama 46 yaşında tacı ne yapayım ben, aman eksik kalsın.

Yıldönümlerinde geriye dönüp bakmadan olmaz. Belki de bu sektöre girebilmiş olmamı borçlu olduğum başarımı hatırladım niyeyse: 6 sene önce EA'de stajyerken çalıştığım Medal of Honor: Airborne online oyunlarda sadece 8 kişiyi destekliyordu. Bu sayıyı 16'ya çıkarmayı çok istiyorlardı ama nedense bir türlü olmuyordu. Bir gün azimli stajyer modunda oyunun konfigürasyon dosyalarını kurcalarken ücra bir köşede şöyle bir şey gördüm:

```
maxPlayers = 8
```

O 8'i 16 yaptım ve oyunun kapasitesi 16 kişiye çıkmıştı. Tabii ki herhangi bir programcı da benim yaptığımı yapabilirdi ama sanırım kimsenin yeterince vakti yoktu. Sonrasında çoğu kişi bunun ne kadar kolay olduğunu bilmediğinden "oyunun 16 kişiyi desteklemesini sağlayan stajyer" olarak anılmaya başladım. İki hafta sonra EA bana iş teklif etti. O heyecanla boş mukaveleye imza atmasam iyiydi tabii. Önümüzdeki maçlara bakacağız.

Bugüne dönelim zira "sen iki sene çok çalıştın bugün dinleniver" diyen yok tabii. İşimin başındayım. Yaklaşık bir aydır WoW'un kullandığı dosya formatını yenilemekle uğraşıyorum. Hedefim daha hızlı, sorunsuz ve daha kolay güncellenebilen bir format yapmak. Bugün ilk defa bu çalışmalarımın demosunu yapacağım. İşin komik tarafı, eğer oyun yeni formattaki dosyalarla tamamen eskiden çalıştığı gibi çalışırsa benim projem başarılı sayılacak. Yani yaptıklarımın görünürde oyuna hiçbir etkisi yok. Hiçbir oyuncunun haberi bile olmayacak muhtemelen. Zaten bu yüzden "oyunun hangi kısmını sen yaptın" diyenlere cevap veremiyorum bazen. "Patlamaları ben yaptım" diye geçiştiriyorum ya da... Rock gruplarının bas gitaristleri varsa oyunların da motor programcıları var.

AĞIR AĞIR ÇIKACAKSIN BU BASAMAKLARDAN!

Bu arada öğreniyorum ki terfi etmişim. Blizzard'da yazılım mühendislerinin 6 seviyesi var, ben 4 oldum. Çok da manalı bir şey değil doğrusu, WoW'da level atladığımda daha çok heyecanlanmışlığım vardır. Kurumsal unvanlar beni sıkıyor, yaptığımız iş oyun olsa bile.

Öğleye doğru yeni bir yama yayınlıyoruz. Tabii ki yeni problemler demek bu. Listenin en tepesinde bir donma sorunu var. Üç mühendis toplandık, saatlerce bakıyoruz, hiçbir fikrimiz yok. Oyunun bu şekilde çökmesi imkânsız. Ama duyuyoruz ki müşteri hizmetlerinde bu sorunla ilgili telefonlar susmuyor, ana fikir tabii ki "paramızla rezil oluyoruz". Demek ki bizim gözden kaçırdığımız bir şey olmalı. Sorun çok esrarengiz, o yüzden yardım için daha fazla mühendis davet ediyoruz odaya. Odam o kadar kalabalık oldu ki Beşiktaş-Sarıyer dolmuşları çok farklı değildi ortam olarak, vücudunun yarısı kapıdan dışarıda kalan adam bile mevcut. Biz bunu çözmeye çalışırken başka bir mail geliyor; hem WoW'un, hem de henüz iki gün önce çıkan StarCraft II'nin sunucuları ulaşılamaz durumdaymış. Eminim böyle günlerden birinde gelecek Ege'de bir adaya yerleşip balıkçılık yapma kararım.

Çin'deki online oyun altın piyasasının senelik yaklaşık 10 milyar dolar olduğunu ve bunun yarısından fazlasının WoW'a yönelik olduğunu biliyor muydunuz? Bu rakam WoW'un kendi cirosundan bile fazla. Bunun ne alakası var peki bu güzel(!) günle? Şöyle ki, başta niye olduğunu çözemediğimiz problemin kaynağı yardıma gelen 18. mühendis tarafından bulundu. Oyuncuların şifrelerini çalmak için yazılmış bir virüs, oyunun yeni versiyonuyla uyumlu değil ve çökmesine sebep oluyor. Yani şu an forumlarda "Blizzard da çok bozdu yahu" diye yakınan pek çok kişinin asıl problemi bu virüs. Ve bizim bu konuda yapabileceğimiz hiçbir şey yok. Hiç bu kadar çaresiz hissetmemiştim. Sevgili virüs yazarı, bu satırları okuyorsan lütfen virüsünü güncelle. Teşekkürler.

Bu sırada StarCraft II ve WoW sunucularının çökme sebebi de anlaşılıyor. Tek bir kişi tek bir satır kodla bunu başarmış. Kendisine bu olağanüstü başarısından ötürü eminim bir plaket gidecektir. Sonuç olarak bir gün daha ne olduğunu anlamadan geçti. Ne kadar stresli gibi görünse de acil sorunları çözmeye çalışmak eğlenceli ve tatmin edici geliyor bana. Bir nevi itfaiyecilik oynuyorum iş yerinde. Ama bazı günler de yangın söndürmek yerine oyun yapmayı özlemiyor değilim. Belki yarın...



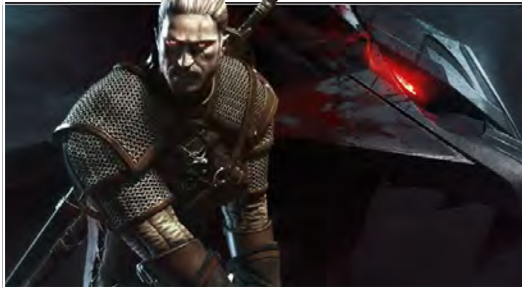

ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Rol yapma oyunları tahtı bugüne kadar defalarca el değiştirdi. Kimleri görmedi ki o taht... SSI'dan 3DO'ya, Origin'den BioWare'e birçok firma çeşitli zamanlarda orada oturmanın keyfini sürdü. Son yıllarda ise iki firma diğerlerine göre ön plana çıkmaya başladı. CD Projekt Witcher 2 ile tam da yerini sağlamlaştırmaya çalışırken Bethesda çıkageldi ve Skyrim ile tahtın esas sahibinin kendisi olduğunu bir kez daha gösterdi. Ama taht savaşı henüz bitmedi, CD Projekt'in hâlâ çok sağlam planları var. Baylar, bayanlar, karşınızda The Witcher 3.

- ESER GÜVEN







Son derece az bilgiyle oyuncuları inanılmaz derecede heyecanlandırmayı başaran çok az firma var. Örneğin Blizzard. Her yeni duyurusuyla olay yaratan, her yeni oyunuyla milyonları peşine takan bir isim. Ya Rockstar Games'e ne demeli? Ortada hiçbir ekran görüntüsü, video, demo olmasa bile "yeni GTA" dendiği anda yer yerinden oynuyor. İşte CD Projekt de yakın zamanda bu babaların yanına yerleşecek gibi görünüyor. *Cyberpunk 2077* dediler, yalnızca bir fragman gösterdiler ve herkesin aklını başından aldılar. Daha bu haberi sindirmeye vakit bulamamıştık ki bu sefer de *The Witcher 3* bombasını patlattılar. 49 saniyelik bir video, içinde oyundan tek bir görüntü bile yok, yalnızca oyunun logosunu görüyoruz. Ama bu bile heyecanımızın tavan yapması için yeterliydi. Bir anda herkes daha fazla bilgi için yanıp tutuşmaya başladı. Ben CD Projekt'i çok seviyorum ama bir o kadar da gıcık oluyorum. Sen kalk oyun hakkındaki detayları exclusive diye yalnızca Game Informer'a açıkla, bize kırk takla attır. Erce de sağ olsun beni kırmadı, taklaları beraber atalım dedi. E hadi o zaman ilkiyle başlayalım.

THERE AND BACK AGAIN...

Geralt of Rivia'yla 2007 yılında tanışmıştık. 2008'de "Gelişmiş" versiyonuyla karşılaştık. 2011'de yenilenmiş haliyle karşımıza çıktı ama o da yetmedi, yenilenmiş hali de gelişip 2012'de bir kez daha ekranlarımızı süsledi. *Witcher* serisi hem rol yapma oyunlarına getirdiği yeni soluk hem de geliştiricisinin bitmek bilmeyen desteği sayesinde 2013'te de hâlâ zevkle oynanabilen ender oyunlardan biri oldu. *Witcher* oyunları hep "daha fazlasını" vadetti bizlere. Biz de durmadan daha fazlasını talep ettik CD Projekt'ten.

Geralt'la ilk tanıştığımızda son "playboy" kavramının RYO'lara taşındığına şahit olduk. Zamanlama bazlı dövüş sistemi bazen kendisine küfrettirdi, bazen de yerinde yapılan vuruşun yarattığı etkiyle mest olmamızı sağladı. Çok görev vardı oyunda, kendini tekrar edecek kadar çok görev. Ama yok kart toplayayım, yok şu zar oyununu da kazanayım, yok şunu da yok bunu da derken zamanın nasıl geçtiğini



anlamadığımız bir oyundu. Gelişmiş versiyonuyla façasını biraz daha düzeltti, bizi delirten yükleme sürelerinden kurtardı. Oyunu birkaç kez bitirdikten sonra geriye yenisini beklemek kalmıştı.

Derken 2011 yılında yeni Geralt'ımıza kavuştuk. Ölümden dönen Geralt'ımıza. Biraz daha serbest, daha hikâye ağırlıklı, daha ağırbaşlı bir oyundu *Witcher 2*. Playboyluk günlerini geride bırakmış, tek eşli moda bürünmüştü beyaz saçlı prensimiz. Daha az, odaklı ve uzun süreli görevler, "Gelişmiş" versiyona yer açacak kadar "bug", oyunu tekrar tekrar oynamanızı gerektirecek kadar çok sayıda son...

2014 yılında Geralt'la bir kez daha, ama bu kez bir daha birbirimizi görmemek üzere buluşacağız. Eminim 2014 yılına kadar ilk iki oyunu oynamak için bolca vaktiniz olacaktır. Meraklanmayın, ilk iki oyunu oynamamak sizi *Wild Hunt*'ta sudan çıkmış balığa çevirmeyecek, ama yine de *Wild Hunt*'a biraz daha bilgi sahibi olarak başlamak istiyorsanız (ya da belki yalnızca hafızanızı tazelemek istiyorsunuzdur) sayfalara serpilmiş karakter kutularını okuyabilirsiniz.



Wild Hunt farklı bir Witcher olacak. Geralt yine bildiğimiz Geralt ama artık yoruldu Beyaz Kurt. Hayatının geri kalanını kalbinin tek sahibi olan (bu kısma inanmak biraz zor) Triss'le geçirmek istiyor. Ama önünde her zaman olduğu gibi engeller var. Bu sefer koşullar daha çetin, düşmanlar daha zorlu.

Witcher 3 2014'te geliyor ve PC ile birlikte tüm "yeni nesil" konsollarda Geralt'ın bu son macerasını paylaşma şansını bulacağız. CD Projekt'ten Adam Badowski "Bir sonraki adımı atmaya hazır olduğumuzu hissettik" diyor ve ekliyor: "İki türü birleştirmeye karar verdik. Bizim en güçlü yönümüz hikâye anlatımındaki özgün yaklaşımımız.





KOPYALA - YAPIŞTIR MEKÂNLAR OLMAYACAK WITCHER 3'TE. DÜNYASI GERÇEKTEN BÜYÜK VE DOPDOLU.

Ama oyunlarımızda her zaman bir şeyin eksik olduğunu hissettik: *Skyrim* gibi açık dünya oyunlarının sunduğu inanılmaz özgürlük hissi." CD Projekt oyun direktörü Konrad Tomaszkiewicz de açık dünya yaratma konusunda *Skyrim*'i örnek aldıklarını inkar etmiyor ama *Skyrim*'in çok genel bir havaya sahip olduğu eleştirisini getirmekten de çekinmiyor. "O oyunda pek de iyi karakterler yoktu. Bana *Skyrim*'den aklında kalan beş karakter ismi söyle deseniz bunu beceremem, çünkü oyunun hikâyesi de görevleri de fazla geneldi" diyen Tomaszkiewicz *The Witcher 3*'te böyle zayıflıklar olmayacağını söylüyor. İlk iki oyundaki hikâye anlatımını açık dünya ile birleştirecek olan *Witcher 3*'ün kusursuz bir RYO olacağına inancı tam.

The Witcher 3: Wild Hunt tam anlamıyla devasa bir oyun olacak. Eğer *Skyrim*'in dünyasının büyük olduğunu düşünüyorsanız onun yaklaşık %20 daha büyüğüne hazırlayın kendinizi. Daha önce bu tarzda bir deneyimi bulunmayan bir firma için oldukça büyük bir iddia bu. CD Projekt bu ağır yükün altından kalkmak için oyunun yapımcı kadrosunu tam iki katına çıkarmış durumda. Kendileri de ancak bu sayede Geralt'ın son macerasını adına yakışır bir şekilde oyunculara sunabileceklerinin farkındalar.

Serinin üçüncü oyununda ilk defa hiçbir senaryo bölünmesiyle karşılaşmayacağız. Tek bir akıcı senaryo olacak karşımızda. Geralt biz nereye çekersek oraya gidecek. Oyuna güç veren REDengine 3 motoru, serbestlik hissini sonuna kadar yaşamamızda bize yardımcı olacak. At sırtında *Witcher 3* dünyasının bir ucundan diğerine 30-40 dakikalık bir seyahat bile yapsanız tek bir yükleme ekranıyla dahi karşılaşmayacaksınız. Ama korkmanıza gerek yok. *Witcher 3*'te böylesine büyük bir dünyayı her seferinde 30 dakikalık at koşusuyla dolaşmayın diye "hızlı seyahat" seçeneği de bulunacak. Yani ne zaman yeni bir yer keşfetseniz daha sonra buraya dönüşünüz bir tık uzağınızda olacak.

Witcher 3'ün bir diğer büyük iddiasıysa, dünyasındaki hiçbir şeyin "öylesine" orada yer almayacak olması. Hiçbir zaman kendinizi sırf büyük bir dünya yaratmak adına hazırlanmış tekrar eden kaplamalardan oluşan boş yollarda at sürerken bulmayacaksınız. Yol boyunca sürekli olarak yapacak şeyler çıkacak karşınıza. Yaratık avları, mini oyunlar, ana görev aşamaları, materyal toplama, el işçiliğiyle uğraşmak tamamen size kalmış. Deneyim kazanmak ve seviye atlamaksa her rol yapma oyununda olduğu gibi *Witcher 3*'te de gelişiminizin aynası. Ama dikkatli olun, etraf sizin seviyenizden bağımsız düşmanlarla dolu. Yanlış zamanda yanlış yere ayak basmanız sonunuz anlamına gelebilir.

Baş görev tasarımcısı Meteusz Tomaszkiewicz açık dünyada oynanan senaryo bazlı bir RYO'nun kendilerini epey zorladığını inkar etmiyor ve yeni bir yaklaşımdan bahsediyor. *Witcher 3* en alt anlatım düzeyinde sizi çeşitli görevlerle boğuşturacak, materyal toplayacak ve bol bol yaratık avlatacak. Bunları yapmak istemiyor musunuz? E o zaman boşverin gitsin! Kendinizi biraz daha önemli meselelere verin ve oyunun ana akışının parçası olan Skellige ve Novigrad gibi bölgelerindeki Nilfgarardian istilasına kafa yorun o zaman. Bu da yeterince çekici gelmiyorsa dikkatinizi Wild Hunt'a çevirin. Ama durun! Zaten oyun boyunca Wild Hunt ile yaşayacağınız çekişmeler peşinizi bırakmayacak. Sonuçta yüzleşmeniz gerekenler onlar. Ama bu yüzleşmeye ne kadar hazırlıklı çıkmak istediğiniz, sadece kılıcınıza mı yoksa yol boyunca kazandığınız müttefiklere mi güveneceğiniz de tamamen size kalmış.

Grafikler
Witcher 3'ün karanlık ve tehlikeli dünyasına ait elimizde birkaç görselden başka bir şey yok şu anda. Gördüğümüz o ekran görüntüleri de oyunun son halini yansıtmıyor. Mevcut haliyle bile göz kamaştırıcı olan Witcher 3 piyasaya çıktığında önceki oyunlarda olduğu gibi bir başyapıt tadında olacak.







YARATIK AVLARINA YENİ BİR YAKLAŞIM
The Witcher romanları ile oyunları arasındaki en büyük farklardan biri oyunda Geralt'ın yaratık avını romanlarda anlatıldığı gibi bir yaşam biçimi olarak benimsememiş (veya bunu hissettirememiş) olmasıydı. Fakat *Wild Hunt*'ta Geralt'ın mutant duyularını oyun içinde daha net biçimde hissedebileceğiz ve bu da oyunda bir witcher'ın yaşam tarzını daha isabetli biçimde tecrübe etmemizi sağlayacak. Hatırlarsanız *Witcher 2*'de çeşitli kontrat görevleri alıyorduk, "git şu kadar nekker öldür, git şu kadar ceset yakarak rotfiend'lerden kurtul, git bilmem kaç tane harpy yuvasını dağıt" gibi. Geralt bu tarz panodan toplanmış görevler yerine, yolculuğu sırasında karşılaşacağı insanların yaratıklarla ilgili sorunlarını öğrenip bunları çözmeye çalışabilecek. Aynı *Arkham City*'de Batman'in dedektiflik yeteneklerini kullandığımız gibi Geralt'ın witcher duyularını aktif hale getirecek ve cinayet mahallerinden ipucu toplayabileceğiz. Mesela oyunla ilgili verilen örneklerden birinde Geralt yerdeki izleri ve cesedin duruşunu gördüğünde ölümün ani ve şiddetli bir saldırı sonucu gerçekleştiğine dair yorumda bulunuyor ve oyuncular da ekranda hayaletimsi görüntü eşliğinde olayın nasıl gelişmiş olabileceğini görüyorlar. Cesedi inceleyen Geralt kanının tamamen çekilmiş olduğunu fark ediyor, bu da size cinayeti kimin işlemiş olduğuna dair daha da net bir ipucu veriyor. Bu şekilde aynı bir dedektif gibi delilleri değerlendirerek ve görgü tanıklarıyla konuşarak katilin kim olduğunu buluyor ve gidip öldürüyor. Aslında burada verilen mesaj çok açık. Witcher'lar önceki oyunlarda tanıdığımızı sandığımızdan çok daha zeki ve komplike karakterler; yaptıkları şey sadece laf olsun diye üç beş yaratık avlayarak para kazanmak değil.

Bir yaratık avcısının başarılı olabilmesi için yaratıkları çok iyi tanıyor olması gerekir. Daha önce de yaratıklar hakkında bilgi topluyor, zayıf yönlerini öğreniyorduk ama Witcher 2'den de hatırlayacağınız üzere bu bilgiler daha çok teorik düzeyde kalıyordu ve çoğu yaratığı fazla uğraşmadan kılıcımızla doğrayıveriyorduk. Witcher 3'te ise bu bilgiler çok önemli olacak, düşmanlarımız hakkında sahip olduğumuz bilgiler ne kadar fazlaysa o kadar başarılı olacağız, doğru iksirleri ve doğru zırhları seçmek işimizi oldukça kolaylaştıracak. Ayrıca aynı Pokemon'da olduğu gibi günün saati ve hava koşulları hangi yaratıklarla karşılaşacağımızı ve bunların hangi yeteneklerini kullanacağını belirleyebilecek. Karşımızdaki yaratığın anatomisini bildiğimiz taktirde kritik yerlere yapacağımız vuruşlarla yaratıkları iyice etkisiz hale getirebileceğiz. Yine CD Projekt'in verdiği örneğe göre bir vampirin zehir bezlerine vurduğumuz taktirde zehir saldırılarını ortadan kaldırabileceğiz, sağlığını yenilemesine neden olan organa vurarak bu yeteneğini devre dışı bırakabileceğiz, kılıcımızı iki kalbine birden batırarak anında ölmesini sağlayabileceğiz. Aynı vampiri bu bilgilere sahip olmasak da öldürebileceğiz tabi ki ama işimiz oldukça zorlaşacak, boşa vakit kaybetmiş olacağız. Yani bir yaratık hakkında sahip olduğumuz bilgi miktarı yaratığın "buff" seviyesini belirlemiş olacak. Bir yaratık hakkında bilinmesi gereken her şeyi bildiğimiz taktirde onu çok çabuk biçimde öldürebileceğiz.

Peki yaratıkları kestiğimizde elde edeceğimiz tek şey tatmin duygusu mu olacak? Elbette hayır. İşin belki de en zevkli yani öldürdüğümüz yaratıkların cesetlerinden toplayacağımız materyallerde saklı. Bu materyaller sayesinde başka türlü elde etme imkanımız olmayan iksirler hazırlayabileceğiz, Geralt'a yeni güçler kazandırabileceğiz. Bu sayede cebimizi de dolduracağız ama dediğim gibi bu asıl amacımız olmayacak. Ayrıca yine öldürdüğümüz yaratıklardan aldığımız Trophy'ler oyundaki başlıca para kazanma yolumuz olacak.

CD PROJEKT'İN DLC'YE BAKIŞI
Bildiğiniz üzere CD Projekt'in oyuncular tarafından çok sevilme nedenlerinden biri de DRM'ye karşı takındıkları olumsuz tavır. Oyunlarını DRM kullanmadan yayınlamanın yanı sıra, geliştirme direktörü Adam Badowski The Witcher 2'den sonra firmalar için kurnazca bir gelir kapısı olan DLC'lere karşı tutumlarını yaklaşımlarını da şu sözlerle özetle-

SON DAKİKA BİLGİLERİ

Biz bu yazıyı yayına hazırlarken CD Projekt de boş durmayıp oyunla ilgili yeni detayları duyurmaya devam etti. Biz de bunları bu şekilde ayrı bir kutucuk olarak derlemeyi uygun gördük. Buyurun oyun hakkında sahip olduğumuz en son bilgilere:

- Geralt artık eskisinden daha çevik, hem zıplayabiliyor, hem de tırmanabiliyor. Zıplayamamak büyük eksiklikti zaten, koskoca adam neden zıplamayı beceremesin ki?

- Oyunda Fallout'un VATS sistemine benzeyen bir dövüş mekaniği bulunacak, bu sayede yaratıkların farklı organlarına rahatça nişan alabileceğiz.

- Yaratıkları takip ederken duyu yeteneğimiz sayesinde geride bıraktıkları izleri görebilecek, izlerin renginden hangi yaratığın peşinde olduğumuzu anlayabilecek ve buna göre hazırlık yapabileceğiz.

- Görev dışında öldürdüğümüz yaratık ve hayvanlar XP kazandırmayacak, yalnızca görev dahilinde olanlardan XP alabileceğiz. Bunun oyunun 'özgürlük' hissi üzerinde nasıl bir etkisi olacağını, ya da bu fikirden vazgeçilip geçilmeyeceğini daha sonra göreceğiz. Kimsenin kasaba dışında saatlerce hayvan keserek level atlamaya çalışacağını sanmıyorum ama bu tür bir kısıtlama pek de gerekli değildi.

- Geralt Axii sembolünü kullanarak vahşi atları evcilleştirebilecek (ya da uğraşamam diyorsanız gidip paşa paşa satın alacaksınız atınızı).

- Oyunda rahatça dolaşmanızı engelleyecek görünmez sınırlar bulunmayacak, oyunun tüm ana bölgelerine oyunun başından itibaren gidebileceğiz.

- Oyunun ana hikayesini tamamlamak yaklaşık 50 saat sürecek. Bu süre yan görevlerle birlikte 100 saate ulaşacak. Oyunun 36 farklı sonu bulunacak ve maceranızı her biri yaklaşık bir saat sürecek üç farklı kapanış ile sonlandırabileceksiniz.

- Witcher 2 kayıt dosyalarını kullanmanız oyunun ana hikayesini değiştirmese de karakterlerle olan ilişkilerinizi etkileyecek.

- Geralt'ın level sınırı 60 olacak. Yaratıkların levelleri sabit olacağından iyice güçlenmeden karşılaştığınız bazı yaratıklar canınıza okuyacak, zayıf olanlar ise savaşmak yerine teslim olmayı tercih edebilecek.

- The Witcher 2'de bir öğreti bulunmuyordu, sonradan Enhanced Edition ile eklenmişti. The Witcher 3 bu hatayı tekrarlamayacak.





mişti: "PC versiyonu için hazırladığımız DLC'ler her zaman ücretsiz olacak. Oyunumuzu bir kez satın aldığınızda ek içerik için para harcamanız gerekmeyecek, tüm güncellemeler ve yeni içeriği ücretsiz olarak sunacağız".

Görünüşe göre stüdyonun fikirleri değişmemiş durumda, bu da Witcher 3 için de yeni güncellemelere para ödemeden sahip olacağımız anlamına geliyor. Badowski konu hakkındaki düşünceleri sorulduğunda şu cevabı vermiş: "Önem verdiğimiz konuların başında oyun çıktıktan sonra desteğimizi sürdürmek geliyor. Bununla oyuncularımızı ödüllendirdiğimiz inanıyoruz. The Witcher 3'te de aynı The Witcher 2'de olduğu gibi oyun çıktıktan sonra ücretsiz genişleme paketleri görmeyi bekleyebilirsiniz. Yeni oyunumuzun çıktığı gün itibariyle mümkün olduğunca kusursuz olması için elimizden gelen gayreti göstereceğiz. Ama elbette gerek duyulduğu an yamalar ve hata düzeltmeleri yapmaya devam edeceğiz. Oyunumuz çıktıktan çok sonra bile desteğimizi sürdüreceğimize emin olabilirsiniz."



ELİMİZ DEĞMİŞKEN OYUN MEKANİKLERİNİ DE BİRAZ DEĞİŞTİRELİM

CD Projekt geçen oyunda kullanılan hazır senaryolu boss dinamiklerinden hiç de memnun kalmamış. Yeni oyunda Kayran gibi QTE (doğru zamanda doğru tuşa basma olayı) kullanarak öldüreceğiniz bosslar olmayacak. Her ne kadar boss savaşları diğerlerine oranla biraz daha zor olsa da, boss ile aynı ırktan olan bir yaratık ile savaşırken de benzer mekaniklerle başa çıkmanız gerekecek. Örneğin Hjalmar'a Skellige adalarının krallığını ele geçirebilmesi için yardım ederken bir Ice Giant öldürmeniz gerekecek. Bu Ice Giant bir boss, size gemi çapası ile vuracak, tavandaki sarkıtları kafanıza düşürmeye, sizi ayağının altında ezmeye çalışacak. Maceralarınıza devam ederken başka bir Ice Giant ile daha karşılaşabileceksiniz, ama bu Giant mağarada olmadığından üstünüze düşürebileceği sarkıtlar da olmayacak. Yani bir yaratıkla savaşırken içinde bulunduğunuz ortamın da yaratığın yeteneklerine doğrudan etki edeceğini söyleyebiliyoruz. Bu ortamları siz de karşınızdaki yaratığa karşı avantaj elde etmek için kullanabileceksiniz. Ekip bunun için de arı kovanı örneğini veriyor. Gerald başka düşmanlarla uğraşırken isterse Aard sembolünü kullanarak yakında bulunan bir arı kovanını tahrik edebilecek ve arıların düşmanların dikkatini dağıtmasını sağlayabilecek. Tabi olur da arılar size saldırırsa bu sefer de Igni sembolünü kullanarak hepsini yakıp kül edebileceksiniz.

Sembollerin temel işlevleri aynı, yani Aard hâlâ telekinetik, Igni hâlâ ateşli. Yani alıştığımız sistem korunuyor ama bunun dışında semboller üzerinde pek çok değişiklik de yapılmış. Örneğin Geralt level atladıkça yatırımınızı sihir ağacına yaparsanız Igni sembolü etrafınızı 360 derece yakabilen bir güce dönüşüyor. Yrden'in normalde küçük olan tuzağı büyüyor ve daha geniş bir alana etki edebiliyor. Ama bu yeni yetenekler sembollerin önceki hallerini ortadan kaldırmıyor, yani geniş bir alanı değil de küçük bir alanı etkilemek istiyorsanız Yrden'in temel formunu kullanabiliyorsunuz.

Kılıç ve simya ağaçları da yerlerini koruyorlar, bunlar üzerinde de hafif değişiklikler yapılmış. CD Projekt şimdilik simya ağacı ile ilgili pek bilgi vermese de bu ağacın temel olarak iksir yapımına yoğunlaştığını biliyoruz. Mutasyon mekaniği doğrudan yaratık avına bağlı olduğundan bunun için ayrı bir geliştirme sistemi kullanılacak gibi görünüyor. Kılıç ustalığı ağacı sayesinde ise yeni vuruş şekilleri açabilecek, diğer yandan da savunma yeteneklerimizi geliştirebileceğiz.

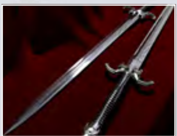
2014 GELMEK BİLMEZ ŞİMDİ

Biliyorsunuz genelde bu tür seri oyunlarında birbirini takip eden oyunlar üzerinde çok radikal değişiklikler olmuyor. Genellikle aynı motor, birkaç hata düzeltmesi, grafiklerde ufak tefek iyileştirmeler üzerine yeni bir hikâye veya hikâyenin kalan kısmını oynuyoruz. The Witcher 3 ise 'yalnızca bir başka The Witcher oyunu' olmayacak. CD Projekt'in oyun hakkında verdiği kısıtlı miktarda bilgi bizi bu efsane üçlemeyi hakkıyla sonlandıracak, bunu yaparken de hem son derece iyi görünecek, hem de farklı oyun mekanikleri ile deneyimimizi yeni bir boyuta taşıyacak bir final beklediğini gösteriyor. Üstelik bu sefer oyunun ulaşacağı kitle eskisinden de geniş olacak çünkü CD Projekt yeni oyunun PlayStation 4 de dahil olmak üzere tüm yeni nesil konsollar için de çıkacağını resmi olarak duyurdu. PlayStation 4'ün ilk geliştiricilerinden biri olmak için seçilmek de CD Projekt'in ne kadar doğru bir yolda ilerlediğinin en net göstergesi.

Dikkatinizi çekmiştir, yazıda "Geralt'ın son macerası" tabirini kullanmamın bir sebebi var. Çünkü bu



Kimyamız tutuyor mu?



Gümüş kılıç habbesi





Filmi yapılırsa başrolde Geralt Butler oynasın





Skyrim





KISACA

Tür: Rol Yapma Oyunu
Yayıncı: Belli değil
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, yeni nesil konsollar
Site: www.thewitcher.com



CD PROJEKT, ÜÇLEMEYİ TAMAMLAYACAK HARİKA BİR HİKÂYEYİ GARANTİ EDİYOR AMA ASIL HEYECAN VERİCİ OLAN "DAHASI DA VAR" KISMI.







oyun muhtemelen son The Witcher oyunu değil, yalnızca bu üçlemenin son oyunu. Adam Badowski daha önce "insanlar bunun gerçekten de son Witcher oyunu olup olmayacağını soruyorlar. Evet, bu son oyun. Çünkü seriyi zirvede bitirmemiz gerektiğine inanıyoruz" demişti. Ama sonra CD Projekt CEO'su Adam Kicinski Polonya medyasına yaptığı açıklamada bundan sonra da Witcher oyunları yapmaya devam edecekleri söyledi. Bu noktadan itibaren yalnızca tahmin üretebiliyoruz çünkü daha fazla açıklama yok. The Witcher serisi bugün itibariyle üç kısa hikaye derlemesi ve beş romandan oluşan bir seri ve bu kitapların hepsinde de Geralt var. Dolayısıyla seriyi devam ettirirken nasıl bir yol seçecekleri tam bir muamma. Belki Geralt'ın çok daha farklı bir hikayesini oynarız, kim bilir? Sonuç ne olursa olsun hiçbirimizin daha fazla Witcher oyununa hayır diyebileceğini sanmıyorum.

UFAK TEFEK(!) YENİLİKLER

* Witcher 3'deki Geralt, bir önceki oyunun neredeyse 5 katı dövüş animasyonuna sahip olacak. Serinin 2.oyunun da 20 civarı olan dövüş animasyonları Wild Hunt'da 96'ya çıkarılmış durumda. Ayrıca yeniden tasarlanan kamera sistemi sayesinde Geralt düşmanlarıyla çılgınca savaşırken etraftaki hiçbir tehdidin gözden kaçmaması sağlanacak.
* Witcher 3'de dövüşler daha hızlı olacak. Artık her bir saldırı emri Geralt'ın tek bir darbe vurmasını sağlayacak. Uzun animasyonlar yerine tek hamlelik kısa ve hızlı saldırılar göreceğiz. Azılı bir kılıç dövüşü sırasında koşturmak da yok artık. Adam gibi çarpışacağız düşmanlarımızla.

* Wild Hunt'da atınız üzerinden de üzerinizde taşıdığınız mallar dışındaki envanterinize ulaşabileceksiniz. Böylece Witcher 2'nin envanter yönetim sistemine göre ciddi bir iyileşme sağlanmış olacak.

* Oyunun büyük dünyası içerisinde güçlü silahlar ve zırhlar bulmak için epey bir şansınız olacak. Ama Geralt'ın tüm yeteneklerini sınırlarına taşımak için kendi yaptığınız eşyaların önemi de korunacak. Ayrıca Wild Hunt'da kendi el işçiliğinizle yaptığınız eşyaları özelleştirebilecek, farklı materyaller kullanarak ortaya çıkardığınız eşyaların farklı etkilere sahip olmasını sağlayabileceksiniz. Oyun sırasında elde edeceğiniz eşsiz materyaller ve bu materyalleri işleyebilecek beceriye sahip ustalar sayesinde efsanevi güce sahip eşyalara sahip olabileceksiniz.

* Geralt'ın saç stilini değiştirebiliyor olmak da tüm bu harika değişikliklerin üzerine tüy diken cinsten.

ŞCR / CD Projekt RED

DRM karşıtlığı ve GoG.com ile oyuncuların gönlüne taht kuran CD Projekt RED ses getiren yeni projeleriyle önümüzdeki yıllara da damgasını vurmaya hazırlanıyor.

The Witcher (2007)
Dergimizin çiçeği burnunda ikinci sayısında incelediğimiz The Witcher kendisine sağlam bir hayran kitlesi yaratmayı başarmıştı. Bu muhteşeme serinin başlamasına öncülük ettiği için halen daha saygıyla anıyoruz kendisini.

The Witcher 2 (2011)
İlk oyunun iyi yönlerini beşle çarpan The Witcher 2 ilerleyebileceğiniz farklı hikaye dalları, birbirinden farklı sonları, teknik ve artistik mükemmelliğiyle ismini RYO tarihine altın harflerle yazdırmayı başardı. Halen de çatır çatır satıyor valla oyun.





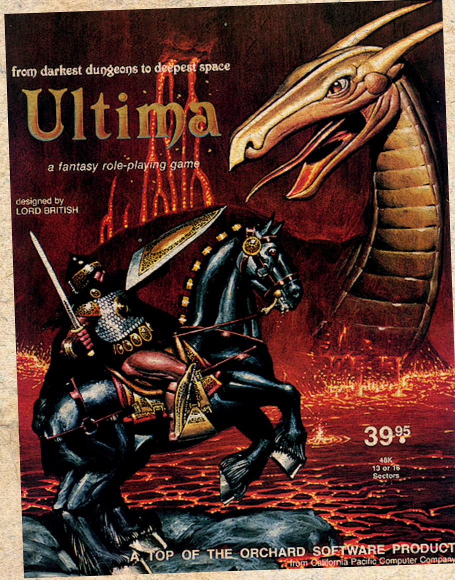
ESKİ TOPRAKLARA DÖNÜŞ



Çok çok eski zamanlarda, mürekkep hokkasına daldırdıkları kamış kalemleriyle kargacık burgacık bir şeyler yazan tuhaf, suskun insanlar varmış. Bu insanlara "hikâyeci" denirmiş ama aslında yazdıkları şeyin içindeki hikâyeyi herkes anlayamazmış. Zaten hikâyeciler de herkese değil, bir tek oyun oynamayı sevenlere, sır çözmeye, şifrelere bakıp bir şeyler görmeye merakı olanlara yazarmış bu metinleri. Kadim zamanların ilk oyunları, ilk oyuncuları işte böyle çıkmış. İlk oyun geliştiricilerin adı hep hikâyeci kalmış...

Video oyunlarının kendi kimliğini arayıp durduğu, bu uğurda en saçmasından en şaşırtıcısına her tür deneyi yaptığı 90'ları ve o yılların oyunlarını o kadar çok andık ki, sonunda hortladılar! Ya da kendimize pay çıkarmaya çalışmayı kesip gerçeği itiraf edelim: Oyun dünyasının yeni kurallarıyla barışmakta zorlanan eski hikâyeciler, Kickstarter'dan topladıkları cesaretle (ve parayla) yeniden ve teker teker oyuna dönüyorlar. Biz de iki yana açtığımız kollarımızla "Hoş geldiniz" demek istiyoruz, "ne iyi ettiniz..."

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES



Bir yeni bildirim: Richard Garriott avatarını değiştirdi!

Michael Jackson'ı düşünün. Dünyanın en tepesindeki insandan on üçüncü dünya ülkelerindeki ufacık çocuklara kadar herkes tanır kendisini. Bugün en ücra köye, müzikle uzaktan yakından alakası olmayan insanlarla dolu bir kasaba kıraathanesine bile gitseniz, Jackson hakkında birkaç çift laf edecek kadar bilgisi olan birilerini illa ki bulacağınızı bilirsiniz. Peki şimdi nereden çıktı bu "MJ'in tanındığı köyler ve kıraathaneler" muhabbeti? Şu an elinizde olan Oyungezer dergisini, eğer özgür iradenizle satın almış ve okuyorsanız, *Ultima* serisinden haberinizin olmaması gibi bir ihtimal söz konusu değil. Çıkışı ile RYO dünyasını değiştiren bu seri, bugün dünyanın en çok oynanan oyunlarının ait olduğu türü yaratmıştır; DVO, yani devasa online oyunlar. Bu türün yaratıcısı olan ve yarattığı şeyle neredeyse tüm gelecek oyunların kaderini değiştiren Richard Garriott, yıllardır süren sessizliğini bitiriyor ve yeni oyunu ile karşımıza çıkıyor; *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues*!

Richard Garriott'un "köklere dönüş" olarak tanımladığı *Shroud of the Avatar*'ın bizlere verdiği büyük ve heyecan verici bir söz var. Yapımcılar, "klasik RYO" türünü yeniden icat edeceklerinden bahsediyor! Bu da *Ultima* ile yetişen ve o günden sonra lanetlenmiş gibi hiçbir oyunda *Ultima*'dan aldıkları keyfi bulamayan kitlenin gözleri faltaşı gibi büyüdü.



Başlangıçta karakter sınıflarına falan girmeden yolumuzu seçeceğimiz *Shroud of the Avatar*'ın en büyük iddiası, özgür oluşunun yanı sıra hikâye gidişatını gerçek bir şekilde oyuncuya bırakması. Oyunun sonuna birkaç farklı seçenek koyarak çizgiselliğini gizlemeye çalışan RYO'lar gelmesin ama aklınıza. Oyun tecrübenizin vereceğiniz kararlar doğrultusunda şekillenmesi gerektiğini söyleyen Richard Garriott'un, bunu daha önce başarıyla yaptığını bildiğimiz için içimiz gayet rahat.

Oyunda işe yaramayan hiçbir şeyin olmayacağından da bahseden yapımcılar, "Eğer kullanılabilir gözüküyorsa, kullanabilirsiniz demektir" mottosuyla da argümanlarını destekliyor. Ultima serisinde kazandığı tüm tecrübeyi yeni oyununa aktaracağından bahseden Garriott'un, böyle önemli bir rol yapma oyunu için mükemmel bir müjdesi de var: Oyunun ana hikâye yazımı, Ejderha Mızrağı kitap serisinin yaratıcısı Tracy Hickman'a ait! Eğer bu sizleri yeterince heyecanlandırmadıysa, yapımcı kadrosundan da şöyle bir bahsedelim. *Ultima* serisinin yaratıcısı Richard Garriott'ın yanı sıra, *Shroud of the Avatar* için ortalaması onlarca yıllık tecrübeye dayanan altın bir ekip çalışıyor. *Wing Commander*'dan tutun *Guitar Hero*'ya, *Guild Wars 2*'den tutun *Star Wars: The Old Republic* takımından bildiğimiz isimlere kadar geniş bir yelpazeden, farklı yeteneklere sahip insanlardan kurulmuş böyle bir kadronun ellerinden çıkacak bir oyun ne kadar kötü olabilir sorusunu bırakın, şu yanından bakın: Bu oyun ne kadar iyi olabilir? Çok!



Bu arada, *Ultima Online*'dan çok bahsettiğimiz için, *Shroud of the Avatar*'ın da bir DVO olacağı yanılgısına kapılmayın. PvP dahil her tür multiplayer özelliğini barındırsa da oyun çevrimdışı da oynanabilen bir RYO olacak. Tek bir sorun var, çevrimdışı olarak oluşturduğunuz karakterinizle multiplayer oynayamayacaksınız.

8 Mart tarihinde Kickstarter'a girerek oyun dünyasına merhabasını sunan bu değerli yapım, fazla beklemesine gerek kalmadan hedefi olan 1 milyon doları toplayarak yoluna devam etmeyi garantiledi. Şu an bu ön inceleme yazılırken 1.2 milyon civarına ulaşan Kickstarter projesinin de daha bitmesine bir 10 gün var. Buradan her kazandıkları ekstra 100 bin dolar için yeni bir oyun eklentisi tasarlayacaklarından bahseden yapımcıların ellerini çabuk tutmasını diliyor, daha çıkmadan başyapıt payesini kapan (gerçi yavaş olsun biraz) *Shroud of the Avatar*'ı sabırsızlıkla bekliyoruz! **-Berkan**



Tür: RYO
Yapım: Lord British
Çıkış Tarihi: Belirsiz
Platform: PC/Mac/Linux
Beklentimiz: 5/5





TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Geleceğini arayan bir ruh, geçmişini bilmeyen bir beden...

"What can change the nature of a man?" Ya da Türkçesiyle; "Bir adamın doğasını ne değiştirebilir?" Şöyle cevap vereyim: *Planescape Torment* gibi bir oyun değiştirebilir. Bu oyunu oynadıktan sonra rol yapma oyunlarına olan bakışınız değişir çünkü artık rol yapma oyunlarının ulaşabileceği o noktayı tecrübe etmişsinizdir ve bundan sonra oynayacağınız oyunlarda ister istemez karşılaştırma yaparsınız. Hikâyenin bazı noktaları aklınızdan çıkmaz; aylar yıllar sonra bile bu evreni ziyaret etmek için tarifsiz bir istek duyarsınız. Morte'nin, Nordom'un hastası olursunuz ve gözünüz diğer oyunlarda da böyle orijinal yol arkadaşları arar. Ama belki de hepsinden önemlisi, bir oyunda diyalogların (ki bunlar 800,000'den fazla kelime içermektedir) bir sanat eserine dönüşmesine şahit olmuşsunuzdur artık. Düşmanınız zaman değil, sonsuzluktur.

İşte *Torment: Tides of Numenera* bu şaheserin 'ruhani takipçisi' olacak. Interplay'in de kurucusu olan Brian Fargo'nun kurduğu inXile Entertainment tarafından geliştirilmekte olan oyun 900,000$'lık mütevazi bir Kickstarter kampanyası ile görücüye çıkmıştı. Tabii *Torment* hayranları sayfaya büyük bir iştahla saldırınca kampanya hedefine yalnızca altı saat içinde ulaşıldı, yedinci saatte bağışlar 1 milyon doları geçti ve *Torment*, bu rakama en hızlı ulaşan oyun olarak ilk rekorunu Kickstarter'da kırdı. Oyun için bugün itibariyle yapılmış olan bağış miktarının 3.207.297 dolar olduğunu da söyleyeyim ki işin içinde nasıl vefalı ve sabırsız bir oyuncu kitlesi olduğu iyice ortaya çıksın.

İsminde eksik olan Planescape kelimesinden de anlayacağınız üzere oyun Planescape evreninde değil, Monte Cook'un yeni evreni Numenera'da geçiyor. Monte Cook önemli bir tasarımcı, Numenera'yı geliştirmek için açtığı Kickstarter projesinde 20,000$ hedeflemiş, bunu neredeyse 25'e katlayarak 500.000$'ın üzerinde bağış toplamıştı. Yani oyunun nefis bir evrene sahip olacağını rahatça söyleyebiliriz. Fargo'nun vurguladığı gibi bu bir devam oyunu değil, yani Planescape'in hikâyesi veya karakterleri bu oyunda devam etmeyecek.

Oyuna yine tek bir kişiyi, "Last Castoff", yani "artıkların sonuncusu"nu yöneterek başlayacağız. Fiziksel vücudumuzu terk edip yeni bir vücutta doğmanın yolunu bulmuş, yani kısacası ölümsüz olmuşuz. Ama farkında olmadığımız şey vücudumuzu her terk edişimizde önceki vücudun da sahibine dair hiçbir şey hatırlamadan kendi bilinciyle bir yerlerde uyanıyor olduğu. Yani geride 'artık' bırakıyoruz. 'Mere' isimli kalıntılar sayesinde diğer artıkların yaşamlarına kontrol edebilecek, bu sayede diğer boyut ve dünyaları dolaşabileceğiz. Bu yolculuklar sırasında hikâyenin de ana sorusunun cevabını bulmaya çalışacağız: *"Bir hayat ne kadar önemli olabilir ki?"*

Bu kısa özetten de anlayacağınız gibi kendimizi sıkça ahlaki ikilemlerin içinde bulacağız *Torment*'te. Vereceğimiz kararlar kelebek etkisi yaratacak ve oyun boyunca bu kararların sonuçlarıyla yüzleşeceğiz. Yine kendine özgü amaçları olan aykırı karakterler ve yol arkadaşlarıyla tanışacağız. Kısacası *Planescape*'te sevdiğimiz her şey bu oyunda fazlasıyla bulunacak, Fargo bu konuda gerçekten çok iddialı. Bize düşen de artık gelecek yıl sonuna kadar gün saymak. **-Eser**







Tür: Rol Yapma Oyunu
Yapım: inExile Entertainment
Çıkış Tarihi: Aralık 2014
Platform: PC, Mac
Beklentimiz: 5/5



Tür: Macera
Yapım: Revolution Software
Çıkış Tarihi: Eylül 2013
Platform: PC, Mac, Linux, iOS, Android
Beklentimiz: 4/5



BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE

En eski gizem uzmanı: George Stobbart

Kickstarter hayatımıza girdi gireli, özlem duyduğumuz ne kadar çok şeyi tekrar konuşur olduk bir düşünsenize. (Özlenen eski sevgiliyi de geri getirebilir misin be Kickstarter?) Hep hayal ettiğimiz türden dijital araç gereç prototiplerinden ah keşke devamı gelse dediğimiz oyun serilerine kadar o kadar çok şeye can verdi ki bu mecra, özlemenin nasıl bir duygu olduğunu unutacağız korkarım (eski sevgiliye taş gidiyor buradan).



Macera türü severlerin heyecanla *Walking Dead*'in devam oyununu beklediği şu günlerde, şafak saydıracak bir yapımın da Charles Cecil cephesinden geleceğini tekrar hatırlatalım dedik. *Broken Sword*, Ağustos 2012'de Kickstarter projesi ile devam oyununa giriştiğini açıkladıktan sonra, macera oyunu severlerin yoğun ilgisi sayesinde hedefine çabucak ulaştı, üstüne bir de 371 bin dolar kondurarak toplam 771 bin yatırım aldı.

İlki 1996 yılında yayınlanan ve tam bir "eski toprak" macera oyunu olan *Broken Sword*, yeni bölümü *The Serpent's Curse*'te de klasik point&click tarzını koruyor. Ve tıpkı eski oyunlarında olduğu gibi tarihi mitler ve anlam verilemeyen gizemlerle uğraşıyor. Daha önce hiç Broken Sword oynamadıysanız ısınma turlarınızı mobil cihazlara çıkan uyarlamalarıyla yapabilirsiniz. Gizem çözme pratiğinizi geliştirmek içinse tek önerim var: Scooby Doo'dan uzak durun. Bol şans! **-Berkan**

PROJECT ETERNITY



Oynamadan, tam not!

Oyun dünyası, üzerinde herkesin uzlaştığı yapımlara çok da alışık değil. Ama böyle bir oyun çıktı mı da bir tek heykelini dikmediğimiz kalır, yıllarca unutulmamacasına akıllara ve kalplere kazınır, türü sevmeyenler bile saygıyla bahseder oyundan, hiç oynamamış olması saygı göstermesine engel değildir! Şimdi bu "tanımadan saygı duyma" hissiyatının, herkes için geçerli olduğu ve çılgınlığa dönüştüğü bir hal düşleyin. Neredeyse hiçbir oyun içi materyali yayınlanmamış bir oyunun, 1 milyon dolar hedefiyle yola çıkıp 4 milyon dolar bağış toplamasının içindeki sırrı anlamaya çalışın… Oyun dünyasına dışarıdan bakıyorsanız bu paranın toplanabilmiş olmasını mucize gibi görebilirsiniz ama bir oyuncusuysanız size işin içinde *Fallout*, *Neverwinter Nights* ve *KotOR* gibi referanslar olduğunu söylememiz, olayı aydınlatmak için yeterli olacaktır.

Project Eternity; *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* ve *Planescape* gibi eski tip rol yapma oyunlarını yeni çağ ve teknolojiyle yoğuracak bir RYO. Bahsettiğim tüm oyunlardan tecrübeli yapımcıları da kendi saflarına çeken anlı şanlı Obsidian ekibi, şu an sadece *Project Eternity* ve *South Park* üzerinde çalışıyor. Efsane olmuş RYO'ların en beğenilen özelliklerini bünyesine katarak, parti bazlı ve izometrik yapıda, hikâye anlatımına odaklanacak olan oyun, taktik - strateji öğeleri de içeriyor. Oyunu durdurarak strateji ürettiğimiz eski güzel RYO'ları hâlâ hatırlayan birilerinin olması çok güzel gerçekten. "Project Eternity" tanımından da anlayacağınız gibi henüz oyunun ismi bile belli değil. Ama proje, diyaloglarından karakter özelleştirmesine kadar her yönüyle "eternity" kelimesinin hakkını vermek için büyümeye devam ediyor.



Rol yapma oyunlarının neredeyse tarihçesini yazmış olan Obsidian Entertainment işin içindeyken bu oyunun kötü çıkacağını düşünmek ancak bir şaka olabilir. Ama açıklanmasının üzerinden aylar geçtiği halde ne bir ekran görüntüsünü ne de oyun içi videosunu görebildiğimiz projenin bu gidişatına üzülmediğimizi söylesek yalan olur. Sürekli olarak güncelleme yayınlayan ekibin ne üzerinde çalıştığı, nasıl bir dünya yarattığı şu an için merak konusu.

2014'ün ilk çeyreği için planlanan oyunun bu tarihi tutturabileceğini pek sanmıyoruz, böyle büyük çapta bir yapım için, eğer yıllar öncesinden hazırlanılmış değilse, daha çok zamana ihtiyaç olduğu ortada. Üstüne bir de Kickstarter üzerinden yaptıkları duyurularla onlarca yeni özellik için de söz veren yapımcıların işi hiç kolay değil. Biz en iyisi çıkışına kadar Project Eternity'yi unutup başka oyunlara yönelelim (öyle koyladı çünkü unutmak). **-Berkan**



Tür: RYO
Yapım: Obsidian Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014'ün ilk çeyreği
Platform: PC, Mac, Linux
Beklentimiz: 5/5



LEISURE SUIT LARRY: RELOADED

Larry'niz yükleniyor, lütfen bekleyin

Larry, Larry, Larry... Ailemizin ufak boylu sapığı. Al Lowe tarafından yaratılan Larry Laffer ile 1987 yılında Sierra tarafından piyasaya sürülen *Leisure Suit Larry* oyunu sayesinde tanışmış ve bekaretini kaybetmesine yardımcı olmaya çalışmıştık. Sonraki oyunlarda da bu beceriksiz tipin birbirinden çekici kadınları yatağa atma çabalarını (çoğu başarısızlıkla sonuçlansa da) eğlenerek takip etmiş, serinin kendine has esprili anlatımın hastası olmuştuk. Ta ki 2004'teki *Magna Cum Laude* faciasına kadar. Al Lowe'un katkısı olmadan hazırlanan bu oyun sululuğun sınırlarını aşıp iğrençliği yakalamıştı. 2009 yılında çıkan *Box Office Bust* ise adeta Larry'nin tabutuna çakılan son bir çiviydi (Oyungezer'in 2009 Mayıs sayısında incelediğim oyuna 1.8 vermiştim, gerisini siz düşünün).

...ama işte Larry tabutundan görkemli biçimde çıkmayı başardı. Replay Games'in başarıyla sonuçlanan Kickstarter kampanyasının ardından geliştirmeye başladığı oyun *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* ismindeki ilk oyunun yenilenmiş hali olacak. HD grafikler ve baştan sona seslendirmeye ek olarak bu sefer projede Al Lowe, Sierra'dan Josh Mandel ve Leslie Balfour gibi isimler de var. Hatta Al Lowe 'Yalnızca daha iyi grafiklere sahip bir remake olsun istemedim. 25 yıl boyunca nefret ettiğim ve keşke değiştirmiş olsaydım dediğim bazı bulmacaları düzeltme imkanı da buldum' diyerek projeye duyduğu güveni de dile getiriyor. **-Eser**

Tür: Macera
Yapım: Replay Games
Çıkış Tarihi: Nisan 2013
Platform: PC, Mac, iOS, Android
Beklentimiz: 4/5





WASTELAND 2

Tehlikeli ve ıssız toprakların kucağına... Yeniden!

Yalan yok, eski kafalı sayılırım. *Fallout 3* ve ardından gelen Bethesda yapımlarına zerre alışamadım, benim tarzım değil. *Fallout* ve *Fallout 2* ile büyümüş bizim neslin kolay kolay kabullenemeyeceği bir değişim bu. Bazen bize "dinozor" diyorsunuz ya, eğer biz dinozorsak bizden önceki abilerimiz de ilk tek hücreli canlılar olmalı çünkü RYO tarihi *Fallout*'tan da gerilere, Interplay'in efsanevi oyunu *Wasteland*'e (hatta *Bard's Tale*) kadar gidiyor.

Double Fine'ın ateşlediği Kickstarter çılgınlığa RYO piyasasının müthiş zekalarından Brian Fargo da katıldı. Yayıncıları aradan çıkararak doğrudan oyuncuların maddi ve manevi desteğini arkasına alan dahi isim, 1988'de çıkmış olan *Wasteland*'i tekrar canlandırmak için kolları sıvadı. Interplay zamanının anormal büyük firmalarından biriydi, yüzlerce çalışanı vardı ve kızkardeşi Black Isle'i yapılandırmıştı (hatta BioWare'i bile adam ettiği söylenebilir).

Brian Fargo, Bethesda ile uzun bir yargı mücadelesine girdikten sonra *Fallout* ismini tamamen kaybetti, *Fallout* aslına bakarsanız zaten *Wasteland*'in küllerinden doğmuştu. Fargo için özüne dönüyor diyebiliriz, hatta her şeyin başlangıcına...

Wasteland evreni her zamanki gibi sert ve acımasız ama merak etmeyin, ilk oyunun devamını anlatacak olsa da *Wasteland 2*'ye (W2) ısınmak için ilk oyundaki detayları bilmenize gerek yok. İlk oyunda olduğu gibi ikinci oyunda da ABD Ordusu'ndan arta kalanlarla kurulmuş Desert Rangers (DR) adında bir birliği yöneteceğiz. DR dünyada kalan son yaşam alanlarını olabildiğince düzende tutmaya çalışan bir grup, bulundukları bölgeyi devriyeler ile kontrol ediyorlar. *W2*'de gene bu şekilde zor bir gün geçirirken yaşanan bazı olaylar, Kaliforniya'ya giderek yeni bir yerleşim kurmamızı gerektirecek.

W2, izometrik bakış açısı sunan sıra tabanlı bir oyun olacak. Fargo, *Fallout* ve *Jagged Alliance* mekaniklerinden çok faydalandıklarını ama oyuncuları çok uzun savaşlarla sıkmak istemediklerini belirtmişti. Oyunculardan gelen ağırlıklı istek; büyük bir dünya ve doyasıya içerik olduğu için firma bütün dikkatini buraya odaklamış durumda (Kickstarter'dan gelen para arttıkça daha çok senaryo yazarı katıldı ekibe). NPC'lerin derinlemesine çalışılması ve oyuncuyu zor durumda bırakacak ahlaki ikilemlerin bulunacak olması ise ayrı bir detay.

Oyun hedeflediği parayı çoktan geçti (100$ bağışlayan bir adamın karısıyla papaz olması gibi ilginç olaylar da var). Dolayısıyla usta Fargo'nun, beklenenden çok daha kapsamlı bir iş çıkaracağı kesin. *UFO* remake'i, sıra tabanlı strateji oyunlarının piyasayı halen sallayabildiğini topladığı çuval çuval ödülle kanıtladığına göre bu savaş sistemini kullanan *Wasteland 2*'nin de başarısından şüphe etmiyor, o kurak topraklara döneceğimiz günü sabırsızlıkla bekliyoruz. **-Nurettin**







WASTELAND 2

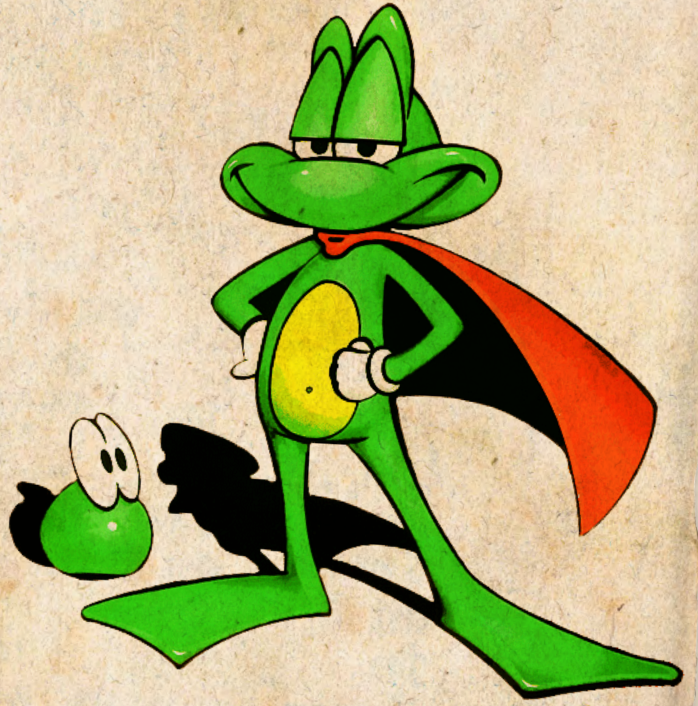
Tür: Sıra Tabanlı RYO
Yapım: InXile Entertainment
Çıkış Tarihi: Ekim 2013 (Umarım)
Platform: PC, Linux, Mac
Beklentimiz: 5/5

SUPERFROG

Kurbağa bu pelerinin altında (20 yıldır)

"Nın nı nı nın nı nı, nın nı nı nın nı nı nığğğ, nı nı nı nıı, vrrrrak". Sizle-re *Superfrog*'un giriş müziğinden bir kuple okudum :) *Superfrog* kesinlikle Amiga'nın en unutulmaz oyunlarından biri ve bir Team17 şaheseriydi. Tabii Team17 daha sonra *Worms* ile anılmaya başlasa da benim gibi birçok oyuncu için *Superfrog* apayrı bir yere sahipti. Yav bazen keşke şu dergi sayfalarından Youtube yayını yapabilsek diyorum, çat diye çakardım iki bölüm videosu, anında hastası olurdunuz ama işte bilmeyene ballandırarak anlatma işi kolay olmuyor tabii. Yine de hadi üşenmeyin, girin http://tinyurl.com/sfrog adresine, şu muhteşem müziği bir dinleyiverin. Tamam gazı iyice aldığımıza göre devam edebiliriz.

Team17, 1993 yılında piyasaya çıkan *Superfrog*'un 20. yıldönümü şerefine oyunun HD versiyonunu bu yılın sonlarına doğru piyasaya sürecek. İşin belki de en güzel tarafı oyundaki her şeyin aynen ve tamamen korunacak olması... Tuhaf tuhaf bölümler, garip 3D grafikler falan görmeyeceğiz. Kötü tarafı ise yeni oyunun PSN, PS3 ve Vita için çıkacak olması. Amiga'da doğmuş, popü-laritesi sayesinde bir sene sonra PC'ye de aktarılmış bu klasiğin Windows için çalışır hali GoG.com üzerinde mevcut ama haliyle gönlümüzden geçen, bu yeni HD versiyonun bilgisayarlarımızda oynanabilir olması. Umarım Team17 gelen tepkileri dikkate alarak PC'ye de çıkarma yapar da hem gözlerimiz, hem kulak-larımız, hem de parmaklarımız şenlenir. **-Eser**





Tür: Platform
Yapım: Team17
Çıkış Tarihi: 2013 sonbahar
Platform: PSN, PS3, Vita
Beklenti: 4/5





WILDMAN

Dönmedim, dönemedim oyunlara geri ben...

Biz eski topraklara doğru çıkacağımız yeni yolculukların hayalini kuraduralım, eski tüfek oyun geliştiricileri birer birer gündeme bomba gibi düşedursun, bu arada Chris Taylor şu köşede dursun. Olur mu? Maalesef böyle oldu. Efsane geliş-tiriciler oyuncuların desteğini alarak süper yeni projelere girişirken, "hani bana, hani bana" diye kolları sıvayan emektar Chris resmen duvara tosladı. Halbuki *Total Annihilation*'ı, *Dungeon Siege*'i, *Supreme Commander*'ı yaratan oydu. Peki ne oldu? Ne oldu da Chris Taylor'ı bir Kickstarter sayfasında ağlarken bulduk?

Bu yazıyı özellikle ben yazmak istedim çünkü Chris'le 4-5 kere sohbet etmişli-ğim var. Oyun dünyasının en tatlı, en alçakgönüllü, en düzgün adamlarından biridir. Saçma sapan bir Kickstarter videosu çekip ağladı diye gözümde değeri de düşmeyecek, gerçi öyle etmeyeydi keşke ama neyse. Sorumuza dönelim... Ne oldu? Bütün eski tüfekler bundan 20 küsur sene önce yaptıkları oyunları veya benzerlerini yapmaya girişti. *Torment*'i baştan oynayın, *Ultima* dönüyor, bak bu ilk *Fallout* derken oyuncular gaza geldi. Ama Chris tutup sıfırdan yeni bir fikri mülk, yeni bir fikir, farklı bir oyun yapmaya girişti yine, iyi adam işte. Bir mağara adamını alıp strateji mekanikleri ile medeniyetin ve savaşın ortasına atacağımız, RYO öğeleriyle dolu bir oyun… *Wildman*. Olmadı maalesef.

Neyse ki son anda Wargaming el uzatıp Gas Powered Games'i satın aldı da bu saygıdeğer firma ve geliştirici iflastan kurtuldu. Şimdi Wargaming altında *Wildman*'e devam edecekler mi yoksa yeni bir projeye mi girişecekler, göreceğiz. **-Tuğbek**





Tür: Strateji
Yapım: Gas Powered Games
Çıkış Tarihi: Başka bir bahar
Platform: PC
Beklentimiz: 404 not found /5

THIEF

"Nihayet içerideyim"
– Garrett, Thief: The Dark Project, Görev 1



1998 yılına kadar FPS dendi mi tek anladığımız silahları kuşanmak, karşımıza çıkan düşmanları mümkün olduğunca gürültülü biçimde öldürmek, bas bas bağıran alarmlar eşliğinde sağa sola koşuşturmak, daha fazla düşmanın arasına cengaverce dalmak, yakıp yıkmaktı. Sonra ne mi oldu? *Thief: Dark Project* isminde bir oyun çıktı ve 'gizliliğe dayalı birinci şahıs oyunu' diye bir şeyle tanıştık. Garrett ile tanıştık. Bu oyunda gürültü yapamıyorduk, sürekli gölgelerden ilerliyor, düşmanlarımızın işini çoğunlukla ok-yay kullanarak sessiz biçimde bitiriyorduk. Gürültü yapmıyorduk çünkü biz bir hırsızdık ve dikkat çekmek istemiyorduk.

Ok yaydan çıkmıştı bir kere. 2000 yılında *Thief II: The Metal Age*, 2004 yılında ise *Thief: Deadly Shadows* bize Garrett'in hikayesini anlatmaya devam etti. Tarzından hiç ödün vermeyen bir seri olarak gönüllerimize taht kurdu ve sonra karanlıklara çekilip bir süreliğine ortadan kayboldu. Şimdi Thief'in geri dönme vakti geldi. 2009 yılında Thief 4 ismiyle geliştirilmeye başlanan oyunun ismi *Thief* olarak değiştirildi ve oyunun bir devam oyunu olmayacağı, aynı Tomb Raider gibi reboot olacağı ortaya çıktı. Önce "Reboot meboot, Thief olsun da isterse çamurdan olsun" diye bağrışarak attım kendimi sokağa, sonra 'lağn söz konusu oyun Thief, sessiz olmak lazım' diyerekten hırhız moduna geçtim ve büyük bir itinayla bilgileri toplamaya başladım.



Öncelikle size kısaca yeni oyunun hikayesinden bahsedeyim. Uzun süredir evinden uzak kalan Garrett 'The City' ismindeki şehrine geri dönüyor ve şehrin artık 'The Baron' isimli bir tiran tarafından yönetildiğini öğreniyor. Vebanın vurduğu şehirde fakirler sefalet içinde yüzerken zenginler refahlarından hiçbirşey kaybetmeden yaşamaya devam ediyorlar ve Garrett de kesesini doldurmak için bu durumdan faydalanmaya karar veriyor.



Eski Thief günlerini özleyenlerle ilk büyük macerasını Dishonored'da yaşamış yeni oyuncuları buluşturmanın tek yolu bu olabilir.

Oyunun grafiklerine bakınca Dishonored'a olan müthiş benzerliğini görmezden gelmek çok zor. Bunun sebebi her iki oyunun dünyalarının da Viktorya döneminden ve steampunk'tan esinlenmiş olması. Thief'in Dishonored gibi oyunların atası olduğunu düşününce aslında bu benzerliğin pek de rahatsız etmemesi lazım, sonuçta Dishonored da küçümsenecek bir oyun değil. Ama Eidos Montreal oyunu oynarken Dishonored oynuyor gibi değil, Thief oynuyor gibi hissedeceğimizi garanti ediyor. Zaten firmanın tüm çabası bizim kendimizi 'usta bir hırsız' gibi hissetmemizi sağlamak. Eğer kendisini koskoca bir şehirde, avlanacak bir sürü zenginin arasında bulan yetenekli bir hırsızsanız size kimse 'şu eve şu şekilde gireceksin' diye dikte etmemeli. Oyunun yapımcılarından Stephane Roy da 'bence özgürlük yalnızca istediğiniz yöne gidebileceğiniz büyüklükte bir ortam yaratmak değil, oyunculara oyunu nasıl oynamak isterse öyle oynayabilme imkanı sunmak demek' diyor. Yani gizlenmek ve çalmak için ortamı kafanıza göre kullanabilecek, gözünüze kestirdiğiniz hedefe dilediğiniz gibi ulaşabileceksiniz. Gerçek bir hırsız gibi hissetmemizi sağlayacak en önemli yetenek Focus mekaniği olacak. Her ne kadar artık her oyunda görmeye başladığımız bu mekaniğin çok hastası olmasam da Garret bu sayede bulunduğu ortamdaki kullanılabilir nesneleri diğerlerinden ayırt edebilecek, parmak izleri sayesinde hangi çekmecede değerli eşyaların bulunduğunu anlayabilecek. Görevlerin sonunda çaldığınız eşyalardan kazandığınız para ile ekipmanlarınızı geliştirebileceksiniz.



Ekipman demişken oyunun burada da köklerine sadık kaldığını göreceğiz. Copumuz sayesinde muhafızlara arkadan yaklaşıp bayıltabilecek, yayımız sayesinde bazen muhafızların dikkatini başka yere çekecek, bazen düğmeleri vurup muhafızları odada kıstıracak, meşaleleri söndürecek ve yeni 'duman' oku ile gözden kaybolabileceğiz. Yüksek yerlere çıkmak için ise ip oku değil, 'pençe' ismindeki kancamızı kullanacağız.

Eidos Montreal *Thief* için gerçekten çok iddialı konuşuyor. Firmanın *Deus Ex: Human Revolution*'da çıkardığı iş hepimizin malumu. Dolayısıyla beklentilerimizi rahatça yüksek tutabiliriz, çünkü hayal kırıklığına uğrayacağımızı hiç ama hiç sanmıyorum. "Benim adım Garrett… Sizin olan, benimdir." **-Eser**







Tür: Gizlilik - Aksiyon
Yapım: Eidos Montreal
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, PS4 ve diğer yeni nesil konsollar
Beklentimiz: 5/5

















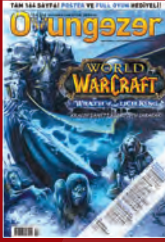
















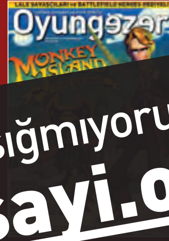
















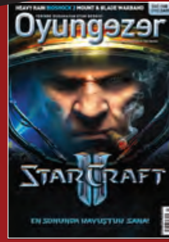


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

GOD OF WAR: ASCENSION

Olympos'a tırmanmadan çok önce, Kratos bir insandı. Ama insan halinin de pek farkı yokmuş... (sf. 68)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **111. sayfaya** davet ediyoruz.





KERRIGAN, BAĞIMSIZLIĞIN KANATLARIYLA ÇOK DAHA GÜZEL

- HAKAN ÖZGÜL

YAKLAŞIK ÜÇ SENE ÖNCE *Wings of Liberty*'yi bitirdiğim o anda bilinmezliğe doğru yürüyen Jim Raynor'ın aklımda bıraktığı bir soru beni diğerlerinden daha çok rahatsız ediyordu. *StarCraft II* üçlemesine verilen bu "Wings of Liberty" yani "Bağımsızlık Kanatları" kime ithaf edilmişti? Mengsk'e karşı başlattığı isyan için Raynor'un hakkı mıydı bu? Yoksa göremediğim bir bağlantı mı vardı oyunun derinliklerinde bir köşede?

Heart of the Swarm bu sorunun cevabını ve çok daha fazlasını barındırıyor içinde. Yıllarca üzerinde deneyler yapılan, Mengsk tarafından kaderine terk edilen, aldatılan ve hatta Overmind tarafından benliği bastırılan biri olarak Sarah Kerrigan'ın ilk defa kimsenin etkisinde kalmadan kendi kararlarını verdiği *Heart of the Swarm*, bir yandan da Zerg ırkının kökten değişimini konu alıyor.

ZERG RUSH BUDUR

Blizzard, *Heart of the Swarm*'ı bir genişleme paketi olarak tanımlasa da, *Wings of Liberty*'de başarılı olmuş formülü aynen korumak yerine oyunculara yeni tecrübeler katmak için bazı değişikliklere gitmiş. Özellikle *WoL*'daki Jim Raynor'ın aksine *HotS*'daki Kerrigan'ın birkaç istisnai an dışında sürekli savaş alanında olması ve oyuna eklenen RYO öğeleriyle Kerrigan'ı istediğimiz gibi geliştirme ve ona yetenekler verme şansının verilmesi *HotS*'u yepyeni bir deneyim haline getiriyor. *Heart of the Swarm* boyunca karşınıza çıkacak çeşitli görevleri tamamladıkça seviye atlayarak gelişen Kerrigan, oyunun sonrarına doğru durdurulamaz bir karaktere dönüşüyor. *Wings of Liberty*'de savaştığınız Leviathan gibi özel birimleri farenizin

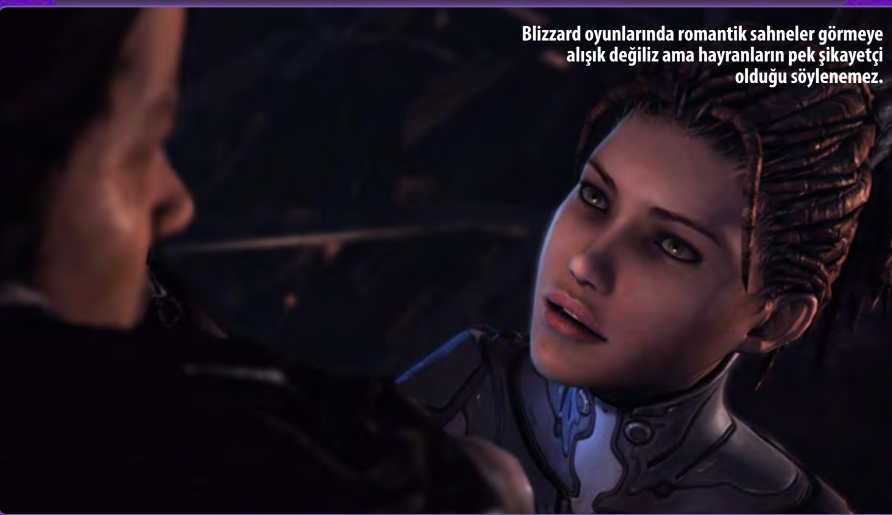

Yeni birimler kendi içinde ırkların zayıf noktalarını kapatırken, pek çok stratejik olanağa da yer açıyor.

tek bir hareketiyle çağırabilen Kerrigan'ı savaşırken görmek oldukça eğlenceli.

Diğer yandan, Kerrigan'ın dünyaları ele geçirdiği, düşmanlarını kolaylıkla yendiği sahneleri gördükten sonra Jim Raynor'la paylaştığı sahnelerdeki gereksiz ve yersiz romantizm hikâyeyi ciddi şekilde hantallaştırmış bana kalırsa. Aslında Jim Raynor ve Sarah Kerrigan'ın arasındaki romantik tansiyon ilk bakışta oldukça kıvamında gözüküyor. Özellikle bir sahnede yüzümdeki garip sırıtışla monitörümü alkışladığımı itiraf etmeliyim. Ancak tekrar düşününce, ilk *StarCraft*'ı oynamamış bir oyuncunun sadece *WoL*'u oynayarak hikâyenin her parçasını özümsemeye hazır hale geldiğini sanmıyorum. Bu yüzdendir ki pek çok insanın *HotS*'daki duygusal anlarda ekrana anlamsızca baktığına eminim. Belki de *WoL* ve *HotS* arasındaki zaman diliminde geçen olayları anlatan *Flashpoint* romanında bunun altyapısı kurulmuştur ancak yine de *StarCraft II*'nin bir oyun olarak, hikâye örtüsünün bütünlüğünü oyun içerisinde koruması gerekiyordu. Pek çok açıdan Jim Raynor'ın sebep olduğu her türlü kararın daha sonra hiçbir anlamının kalmaması gerçekten sıkıntı verici bir durum olarak karşımıza çıkıyor. Yine de hikâye yapısı ve karakterler olarak *Wings of Liberty*'den bir gömlek üstün olan *Heart of the Swarm*, önceki oyunda seçtiğimiz görevlerin sonuçlarına ufak da olsa değinen bazı detaylara da yer vererek kendini bir şekilde affettirmeyi biliyor.

Daha önce bahsettiğim RYO öğeleri Kerrigan'ı kapsamakla kalmıyor, birimlere de yansıyor. Oyuna eklenen Evrim (Evolution) görevleri de kendinize özel bir Zerg Swarm yaratmanızı sağlıyor. Bu görevler sayesinde birimlerinize verebileceğiniz özel yetenekleri deneyerek seçme şansınız oluyor. Pek çoğu oldukça kolay olan bu görevler hem pek çok açıdan iç karartıcı hale gelen ve ilginçleşen *Heart of the Swarm* hikâyesi içinde bir soluklanma şansı bulmanızı sağlıyor, hem de geri dönüşü olmayan birim geliştirme kararlarını verirken daha isabetli seçimler yapmanıza yardımcı oluyor. Her türlü engelin üstünden zıplayabilen zergling mi istersiniz, yoksa bir saniyede üretebileceğiniz zergling mi? Asit hasarı veren ultralisk'ler mi daha iyi, yoksa öldüğünde kendini saniyeler içinde yeniden yaratabilen ultralisk'ler mi? Evrim görevilerini yaparken karşınızdaki düşmanların hallerine arada bir gülmeden edemiyorsunuz, özellikle de verdikleri tepkileri gördüğünüzde bana hak vereceksiniz.

Heart of the Swarm boyunca Blizzard bize Zerg'in durdurulamaz bir güç olduğunu tüm çıplaklığıyla gösteriyor. Sadece bir larvayla dev bir Protoss gemisini ele geçirdiğiniz, yıllar sonra bile hatırlanacak görevlerin yanı sıra, insanı eskilere götüren, *Warcraft III*'ü hatırlatan bazı görevler de itinayla eklenmiş. Özellikle Kerrigan'ın bir başka Zerg Kraliçesi'yle yumurta toplamak için yarıştığı görev (köy yumurtası değil tabii), Arthas'ın Stratholme'u yıkışını konu alan "The Culling" görevini hatırlatıyor. Oyunda *Warcraft III*'ten çarpılmış gibi görünen bir başka görev daha var ama o da sürpriz kalsın.


Blizzard oyunlarında romantik sahneler görmeye alışık değiliz ama hayranların pek şikayetçi olduğu söylenemez.

ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE…

Tabii ki *HotS*'un tek kişilik ana senaryosu dışında bir de online yetenekleri var. Yurtdışında artık futbol maçı gibi barlarda izlenmeye başlayan *StarCraft II* maçları, elektronik sporla ilgilenen herkesin gurur kaynağı. Blizzard, *StarCraft II*'nin geldiği bu seviyeyi daha iyi noktalara taşımak için *HotS*'ta maç eşleştirme sistemini ve oyunu öğrenmeyi kolaylaştırıcı bazı değişiklikler yapmış.

Öncelikle *HotS*, *WoL*'da olduğu gibi sizi hemen başka oyuncularla eşleştirip korkutucu ve rencide edici maçlar yaptırarak oyundan soğutmuyor. Çözüm olarak, maç eşleştirme sistemi dört adıma bölünmüş. Öncelikle oyun sizi maçlara hazırlayan bir Tutorial bölümüne sahip. Eğer hikâye modunu oynamak istemiyorsanız, oyunu öğrenmeniz için elzem olan bu bölüm size *StarCraft II*'de başarılı olmak için gerekli temel bilgiyi vermek konusunda oldukça başarılı. İkinci aşamada oyun sizi yapay zekâyla karşılaştırıyor. Bu aşamada yapacağınız ilk maçlar, tutorial'dan öğrendiklerinizi sınayacak şekilde, yeteneklerinize denk bir yapay zekâya karşı olacak. Burada yeterince piştikten sonra isterseniz doğrudan lig sistemine geçebilir ya da serbest stil takılmanıza izin veren maç eşleştirme sistemini kullanabilirsiniz.

Bunun dışında Arcade seçeneği, *StarCraft II* maçlarından farklı tecrübeler sunan değişik modları deneyip keşfetmenizi sağlayan bir sistem olarak yaratılmış. Özellikle size sürekli yeni modlar öneren bu sistem isterseniz sadece marine'lerle savaşabileceğiniz bir arena ya da Bejeweled tarzı bir eşleştirme oyunu da sunabiliyor. >>

Kerrigan oyunu tek başına sırtlanabilen bir karakter ve bu, Heart of the Swarm'u pek çok açıdan Wings of Liberty'den daha etkili ve akılda kalıcı bir oyun yapıyor


Evrim danışmanınızın oyuncaklarını savaş alanında denemek çok eğlenceli.

>> *StarCraft II* oyuncularının çok uzun süredir istediği, beraber maç tekrarlarını izleyebilme ve yönetebilme imkanının yanı sıra, artık maç tekrarları sırasında istediğiniz an, istediğiniz tarafın kontrolünü alarak kendi oyununuz haline getirebiliyorsunuz. Örneğin bir maçta farklı bir taktik denenseydi daha iyi sonuç alınabileceğini kanıtlamak mı istiyorsunuz? Buyrun, meydan sizin. Tabii ki bunu yaparken karşı tarafı yönetecek birini de ayarlamanız gerekiyor. Aynı sistem, tahmin edebileceğiniz gibi internetinizin koptuğu durumlarda kaldığınız yerden devam etmenize de izin veriyor.

KERRIGAN'A MONEKÜLER DETAYLAR

Wings of Liberty'nin ardından geçen üç yılda Blizzard'ın grafik motorunu daha da geliştirmesi zaten beklediğimiz bir şeydi ama gelinen seviye o kadar iyi ki oyundaki her şey sinematik gibi görünüyor. Bu konuda edilebilecek tek laf var: "Hayvansın Blizzard!" Düşük seviyedeki bir PC'de bile rahatlıkla oynanabilir durumdaki bir oyunun bir anda (inanılmaz sayıda ve hassaslıkta grafik ayarıyla) en güçlü PC'ye ter döktürebilecek hale gelmesi karşısında cidden söylenecek başka bir şey yok. Özellikle de oyunun bir bölümünden sonra Kerrigan'ın ekrana girdiği her sahnede, grafik kalitesine hayran olacağınızın garantisini verebilirim.

Diğer yandan, bu grafik esnekliği *StarCraft II*'nin güçlü yanlarından biri olsa da Blizzard *Wings of Liberty*'ye göre kat kat daha fazla aksiyon içeren ara sinematiklerde, grafik kalitesini PC'yi zorlamadan koruyamayacağına kanaat getirmiş olsa gerek. Zira bu sefer bütün ara sinematikler gerçek zamanlı değil, önceden hazırlanmış olarak karşımıza çıkıyor. Bu durum *StarCraft II*'nin bir üçleme olarak teknik bütünlüğünü bozuyor olabilir ama ara sinematiklerin hikâye örgüsü ve kalitesi bu eksikliği kapatma konusunda oldukça başarılı.

ESKİ KÖYÜN YENİ BİRİMLERİ

Heart of the Swarm, her üç taraf için de yeni birimler ekliyor *StarCraft II*'ye. Bakmadan geçmek olmaz:

TERRAN



Hellbat: Özellikle oyun başlarında Terran'ların kendini savunmasını ve düşmanı rahatsız edici hamleler yapmasını kolaylaştıran Hellion birimlerinin geliştirilerek bir başka form kazanmasını sağlayan Hellbat geliştirmesi, Hellion'ların hızdan kaybedip, daha fazla zırh ve saldırı gücü kazanmasını sağlıyor. Bu şekilde Blizzard, oyunlarda sınırlı süre etkili olan Hellion'ların oyunların ileri fazlarında da etkili olmasını umuyor.



Widow Mine: Özellikle Siege Tank'ların etkili olamadığı dar girişlerde ve hızlı düşman birimlerine karşı cevap olarak geliştirilen Widow Mine, yere yerleştirerek saldırı modunu aktif hale getirdiğiniz mekanik bir birim. Havaya da saldırabilen ve etkili alan saldırıları yapan bu birim, yere yerleştiğinde görünmez olduğu için düşmanın hızla Widow Mine'lara cevap vermesini de geciktirebiliyor. Özellikle mineral alanlarını koruma ve dağıtma konusunda etkili bu mayın, oldukça yavaş mayın bıraktığından ötürü hızlı başka birimlerle kullanıldığında daha etkili oluyor.

PROTOSS

Tempest: Protoss oyuncularının Wings of Liberty'de hayal kırıklığına uğradıkları bir konuydu hava birimleri. Özellikle diğer hava birimlerine karşı ciddi biçimde etkisiz kalan Phoenix, Void Ray, Carrier ve Mothership kombinasyonundan sonra Tempest, Blizzard'dan bir özür mesaji gibi. Tempest öncelikle alan saldırısı yapabilen uzun menzilli bir hava birimi olarak Protoss'ların düşman üstüne daha etkili ve hasar görmeden saldırmasını sağlıyor. Tempest'in saldırı menzili o kadar uzun ki, uzaktaki hedeflere saldırabilmek için Observer tipi alanları sürekli gözleyebilen birimlere ihtiyaç duyuyor. Bu açıdan düşman savunma binalarını yıkmak ve ordunuza yeni alanlar açmak gibi işlevleri olan Tempest, aynı zamanda Mutalisk gibi birimlere karşı Protoss'lara Phoenix dışında başka bir cevap şıkkı daha sunuyor.





Mothership Core: Protoss için oyun başında edinebilecekleri oldukça etkili bir caster olan Mothership Core, daha sonradan Mothership'e geliştirilebiliyor. Temel amacı savunma olan bu birim, aynı zamanda Mothership'in bazı özelliklerini de kullanabiliyor. Mass Recall ile altında olan birimleri istediğiniz Nexus'a ışınlayabiliyorken, Time Warp oyun başlarında hızlı birimlerle size saldıran düşmanlarınızı yavaşlatan alanlar yaratarak size saldırı için zaman kazandırıyor. Bunun dışında Mothership Core ile Nexus'unuza 60 saniyelik saldırı yeteneği verebilir ve mineral alanınızı düşmanlardan savunabilirsiniz.

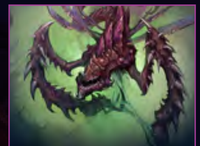


Oracle: Protoss'un işçi katliam makinesi olarak ün salmış olan Oracle sadece bununla yetinmeyip Protoss'un oyun üzerindeki scouting özelliklerini de arttırıyor. Revelation ile belli bir alandaki birimlerin görüşlerine sahip olabilen Oracle, aynı zamanda görünmez birimleri de görüyor ve bu açıdan maçların orta ve son fazlarında oyunculara Observer dışında saldırı amacıyla kullanılabilecek bir seçenek sunuyor.

ZERG



Swarm Host: Zerg'in kısıtlı savunma ve hedef dağıtma açıklarını gidermek amacıyla yaratılan Swarm Host, yerin altına kurulduğunda düzenli olarak yarattığı ücretsiz birimlerle düşmanın dikkatini dağıtmak, Siege Tank gibi yavaş saldırı hızına sahip birimlerin zamanını çalmak gibi görevlerde etkili olarak kullanıldığına düşmanın korkulu rüyası olabilen bir birim. Swarm Host'un yarattığı birimler hava birimlerine saldıramadıkları için Hydralisk'le güçlendirilmiş savunma çizgileri daha da güçlenebiliyor.



Viper: Direkt saldırı yeteneği olmamasına rağmen Zerg ordularının çoktan vazgeçilmez birimleri haline gelen Viper'ın iki yeteneği var. Bunlardan ilki düşmanın etkili ancak savunmasız birimlerini Zerg ordusunun yanına taşıyabilen Abduct özelliği. Bu, özellikle Siege Tank ve Colossus gibi birimlerde kullanıldığında harikalar yaratıyor. Viper'ın bir diğer özelliği olan Blinding Cloud ise atıldığı alandaki birimlerin alandan çıkana dek saldırı mesafelerini sıfıra indirerek etkisiz hale getiren bir yetenek. Bu yetenek özellikle Terran bioball gibi Marine ve Maraduer ağırlıklı orduları etkisiz hale getirmek için birebir.


Kerrigan'ın sayonik güçleri oyunun başında robotlara yeterken, oyunun sonunda dünyaları yerinden ediyor.

YOLUN SONUNA DOĞRU

Heart of the Swarm, *Wings of Liberty*'nin getirdiklerinin üstüne daha fazlasını koymakla kalmıyor ve zaten son derece rafine bir oyun tecrübesi sunan *StarCraft II*'ye çok iyi bir hikâye ekleyerek ve çoklu oyuncu modunda aksayan birkaç noktayı toparlayarak kendisinden bekleyebileceğimiz her şeyi yerine getirmiş oluyor. İyi bir yapıma yenilikler eklemenin en büyük riski, onu şişmiş ve hantal bir oyuna çevirmektir. Hem bu riski aldığı, hem de yapmak istediği her şeyi tereyağından kıl çeker gibi başardığı için Blizzard'ı ayrıca tebrik etmek gerekiyor.

Ancak belki de *Heart of the Swarm*'un en büyük başarısı, Kerrigan'ın şekillenişi ve gelişimi konusunda oldukça başarılı bir yönetim kullanmasında yatıyor. Her ne kadar Blizzard bile hayranların isteklerine boyun eğip Kerrigan ve Raynor arasındaki çekimden uzak kalamamış olsa da, Kerrigan özellikle Raynor'un sevgilisi rolünde olmadığı her an oyunu sırtlanan bir karakter olarak öne çıkıyor ve bu pek çok açıdan *Heart of the Swarm*'u *Wings of Liberty*'den daha etkili ve akılda kalan bir oyun yapıyor.

Heart of the Swarm'la ilgili en büyük şikayetim, serinin üçüncü ve son parçası olan *Legacy of the Void* için bir üç yıl daha beklememiz gerektiği gerçeğini yüzüme vurması oldu. Diğer yandan bu üç yılın da hızla geçip gideceğini, büyük bir oyunun daha sonuna göz açıp kapar gibi varacağımızı bilmek işleri daha da depresif hale getiriyor. Yine de, 2016'da görüşmek üzere!



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Heart of the Swarm harika bir hikâye, Kerrigan harika bir karakter
- ✔ Bazı anlar, evrenin sırrını çözmüş gibi hissettiriyor
- ✔ İntikam, intikam!
- ✖ Sulandırılmış romantizm
- ✖ Wings of Liberty'ye göre fazlasıyla kolay görevler

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Kerrigan nihayet hak ettiği gibi sahneyi ele geçiriyor ve bazen kedi canını sevdiğimiz, bazen de kudretinden korktuğumuz bir şeye dönüşüyor.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



Baneling'leri kullanırken karşınızda duran düşmanların haline acımadan edemeyeceksiniz.

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Blizzard Entertainment **Dağıtım:** Activision Blizzard / Aral **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** 80TL
Dijital İndirme: Battle.net (40€) **Yaş Sınırı:** 16+ **Dahası İçin:** eu.battle.net/sc2/en

PC PS3 360

MAHALLEDEKİ BÜTÜN KAHRAMANLARI TOPLAYIN! -NURETTİN TAN

RESIDENT EVIL 6

Mart ayı gerçekten de çok yorucu oldu. Üst üste çıkan popüler oyunlar hem cüzdanı hem de oyunlara ayırdığımız zamanı 9.0 şiddetinde salladı. Bazı PC oyuncularının bu kalabalık mart ayı geçidinden özellikle bir tanesini heyecanla beklediğini düşünüyorum; o da eski dost *Resident Evil*'ın geç gelen 6 numaralı parçası. Bu tür oyunları genelde konsolda oynamayı sevmeme rağmen fazla spoiler yememeye çalışarak PC sürümünün çıkmasını bekledim. Geçen süre zarfında konsolda oyunu oynayan arkadaşların oyunlarına şöyle bir bakıp, daha fazla bilgi almamak için Gollum misali aralarından sıyrılıp kaçmayı başardım. Hatta Volkan'ın harika konsol incelemesine bile yeni baktım (okumanızı tavsiye ederim). Volkan oyun hakkında daha önceden çok güzel bilgiler verdiği için onun değinmediği yerleri anlatmaya çalışarak PC sürümündeki ufak değişikliklerden bahsedeceğim. Les' go!

BAŞKAN ÖLDÜ, YAŞASIN ÖLÜ BAŞKAN!

Hikâyeye değinmeden geçemeyeceğim. "En kalabalık yapım ekibine sahip *Resident Evil*" unvanını *RE6* aldıysa bu kesinlikle boşuna değil. Öncelikle oyunların çabucak bitmesinden yakınan bir oyuncuysanız sizi hemen *RE6*'ya buyur edelim. Çünkü oyun örümcek ağı gibi yayılan, karakterden karaktere çetrefilleşen derin bir hikâyeye sahip. Karakterden karaktere diyorum çünkü *RE6* tam bir "Resident Evil All Stars" oyunu. Hikâyeyi dört farklı karakterle oynayabiliyorsunuz, üç karakterin yanında da birer yardımcısı var (isterseniz onlarla bile oynayabiliyorsunuz). Hemen toparlıyorum, *RE6* devasa bir hikâyeye sahip ve her karakterin o büyük öykü içinde kendine ait, farklı bir macerası bulunuyor. Sırası ile Leon, Chris, Jake ve Ada Wong'u oynarsanız hikâyeyi doğru kurguyla takip etmiş olursunuz. Ama doğrudan Chris'le başlarsanız yaşadığınız bazı olayları Leon'un cephesinden bilmediğiniz için oyundan alacağınız zevk kesinlikle azalacaktır. Sadece Leon'un macerası için harcadığım süre 6 saat idi, oyunun uzunluğu konusunda daha da bir şey demeye gerek yok sanırım.

Her şey Amerika Başkanı Adam Benford'un (Leon'un kankası) Racoon City'de yaşanan olayı ve federallerin Umbrella ile bağlantısını açıklamak istemesi ile başlıyor. Fakat açıklamanın yapılmasına az bir zaman kala yeni bir bio-felaket geliyor, ABD başkanı da bu felaketten nasipleniyor ve Leon onu vurmak zorunda kalıyor. Yeni belalımız ise, Neo-Umbrella ve eski halinden daha beter böcek bir silah olan C-Virus.

HER DAKİKASI AYRI HEYECAN

Oyunun konsol sürümü çıktığında sevildiği kadar eleştirildi de. Garip bir durumdu, döverken okşamak



Evet o resimdeki benim. Oyun modu "Agent Hunt"a ait. Herhalde daha talihsiz bir zombiye dönüşemezdim. Göğsümden geçen çelik çubuk sayesinde oyunun kahramanları beni kolayca öldürebiliyor. Ama her zaman aynı zombiyi oynayacaksınız diye bir şey yok, bu tamamen şans işi. Tekrar doğduğunuzda elinde sopa tutan daha saldırgan bir cins olabilirsiniz. Tavsiyem kapı arkalarında kurbanınızı bekleyip, dişlerinizi o lezzetli ete hart diye geçirmeniz.

Bu artistik tekmenin bir sebebi var sayın okur: Hangi karakterle olursa olsun oyunun başlarında mermi sıkıntısı çekiyorsunuz, ortalarında ise Kamboçyalı silah kaçakçısıyım diyen adamı kıskandıracak mühimmata ulaşıyorsunuz. Ama ne olursa olsun, yakına gelen bir düşmana ateş etmek yerine (nişangahın hareket etmesi vurmayı zorlaştırıyor) zombiye sille tokat girmek daha çabuk sonuç veriyor. Ama tabii ki stamina çizgisini izlemeniz şart.



gibi, *RE6* resmen aptala döndü. En dengesiz yorumlarsa kontroller hakkındaydı. Açıkçası *RE5*'in yarım yamalak 3. kişi kamerası ve kısıtlı görüş açısı düşünüldüğü zaman, *RE6* "kızgın kumlardan serin sulara" şeklinde tanımlanabilecek bir oyun. Yani anlayacağınız ben kontrolleri beğenen taraftayım. Kamerayı belirli açılarda çevirebilmek ve karakterin sırtına yapışmadan dolaşabilmek, etrafı incelerken çok yardımcı oluyor. Kontrol açısından PC sürümünde eleştirilebilecek tek nokta var, o da aksiyon sahnelerinde doğru zamanda doğru tuşa basma olayının hep "R" ile yapılması ve bir iki varyasyondan öteye gitmemesi. Sırf bu yüzden aksiyon bölümlerini, oyundan dışlanmış hissederek, daha çok sinematik izler gibi geçiriyorsunuz. Genelde konsollarda gamepad ile oynamanın bu tür oyunları daha da zorlaştırdığını çünkü PC'de işin içine fare girdiği zaman oyunun kolaylaştığını düşünürüm. *RE6*'da da kısmen bu durum var ama bir farkla... Nişangahın ortasındaki kırmızı, yani merminin gideceği asıl nokta siz hareket ettikçe ya da uzun süre sabit kalırsa oynamaya başlıyor. Bu da kafalarından vursanız bile tek vuruşta yere yıkılmayan basit bir zombiyi bile avlamayı zorlaştırıyor. Hele ki kalabalık şekilde gelirlerse vay halinize. Eğer gerçekten zorlanmak istiyorsanız PC'de fare yerine gamepad kullanmayı deneyebilirsiniz.

RE6 oynamaya başlamadan evvel sunucularına bağlanıyor çünkü attığınız her adım, öldürdüğünüz zombi sayısı ve çeşidine kadar her şey kayıt altına alınıyor. Yaptığınız her hareket size puan olarak geri dönüyor ve bu puanları çoklu oyuncu ya da hikâye modundaki özelliklerinizi geliştirmek için harcayabiliyorsunuz. Özellikler hiç de ucuz değil, o yüzden güçlenmek için sabredip oyunu uzun uzun oynamanız gerekiyor. Hikâye modunda bazı özellikler çok önemli, mesela yukarıda değindiğim nişangahın kıpraşması meselesini biraz azaltmak için puanınızı "Lock On" adlı yeteneğe gömmeniz gerekiyor. Sunucu demişken, oyunun Agent Hunt ve Mercenaries adında iki ayrı çoklu oyuncu modu bulunuyor. Agent Hunt'ta uslu bir zombi olup insan oyuncuları ısırmaya çalışıyoruz, Mercenaries modundaysa amaç belirli bir süre içinde olabildiğince çok zombi öldürerek en yüksek skoru yapmak. Ana senaryoyu oynarken eğer isterseniz bilgisayarın yönettiği yardımcınızın kontrolünü online bir oyuncu alabiliyor. Agent Hunt seçeneğini açarsanız oynadığınız oyundaki zombilerin bazılarının kontrolünü başka oyuncular alabiliyor ve şerefsizler gerçekten çok sinsi olabiliyorlar (kapı arkalarını kollayın).

ZOMBİLER DAHA YAKIŞIKLI

PC sürümünün en büyük farkı elbette grafikler. Gerek patlamalar, gerekse gölge, su gibi efektler açısından aradaki kalite farkı her zamanki gibi kendisini hissettiriyor. Özellikle oyunun sonlarına doğru iyice artan tempoda ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız. Gerçi grafiklerin bu derece iyi olması insana utanç dolu anlar da yaşatabiliyor, misal ben Leon ile mezarlıktan geçmek zorunda kaldığım sahnede resmen yerimden hopladım. Karakter tırıs tırıs yürüyor, iki adım ötenizi bile zorlukla görüyorsunuz ve zbam! Kısa bir an şimşek çakıyor ve aniden önünüzde beliren bir zombi, dişlerini lezzetli etinize geçirmek için üzerinize atlıyor. Bazı sahnelerde yarattığın tansiyona saygı duydum Capcom, gerçekten.

Oyun baştan sona çizgisel. Orada burada dolaşarak eskisi kadar karmaşık bulmacalar çözmüyorsunuz. *RE4*'ten beri dozajı ufak ufak artmaya başlayan aksiyon tabanlı oynanış tavan yapmış vaziyette ama oynarken beni zerre rahatsız etmedi. Çünkü kendimi oyunun hikâyesine kaptırmış durumdaydım. "Acaba şimdi ne olacak? Helena ne açıklayacak? Ada Wong ne zaman tekrar karşıma çıkacak? Chris ağzımı burnumu kıracak mı? Ustanak acaba ölmek nedir biliyor mu? Jake'nin babasının asıl kimliği..." derken bölümden bölüme zıplaya zıplaya ilerliyorsunuz (ki güya ben çizgisel oyunlardan nefret ederim). Tek bir hikâyeyi örümcek ağı gibi örerek farklı karakterleri ağın değişik noktalarına koymak gerçekten akıl işi ve takdir edilesi bir başarı.

Yazının başında belirttiğim gibi Volkan'ın konsollar için önceden yazmış olduğu incelemeyi mutlaka okumanızı tavsiye ederim. Zombi türlerine ve hikâyenin biraz daha detayına dair (spoiler vermeden) değerli bilgiler bulacaksınız (o değindiği için ben özellikle üzerinde durmadım). Uzun lafın kısası *Resident Evil 6* özellikle hikâyesi açısından beni beklentilerimin ötesinde tatmin etti. Oyunu halen *Resident Evil 1-2* ile kıyaslayanlara iki çift sözüm var: Oyun piyasasının kendini bu kadar tekrar ettiği bir ortamda *RE*'nin bundan daha fazla değişiklik sunmasını beklemek hayalperestlik olur (n'apsın *RE,* araba yarışı mı olsun?) ve oyun sektörü her gün yeni bir keşfettiği yılları geride bırakalı epey oluyor. Dediğim gibi *Resident Evil* hayranları serinin bu basamağında ikiye ayrıldı, seveni kadar sevmeyeni de oldu *RE6*'nın. Ben sevenler tarafındayım ve *Resident Evil* evrenine biraz sempatisi olan herkesin, en azından ahtapot gibi çok kollu hikâyenin hatırına bu oyunu denemesini tavsiye ederim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hikâye kesinlikle on numara ✔ Her aksiyon severi tatmin edecek yüksek tempo ✔ Birden fazla RE kahramanını yönetme şansı ✔ Grafikler
✖ Bazı sahnelerin çok uzaması (boss dövüşleri) ✖ Bölümler bariz çizgisel ✖ Aksiyon tabanlı "çabuk karar ver!" sahneleri çok fazla

Dead Space 3 > Resident Evil 6 > Dead Rising 2





Yetenekler! Oyuna hoş bir ayrıntı katan özellik. Bir bölümü bitirdiğinizde o bölümde yaptığınız her hareket en ince ayrıntısına kadar puanlandırılıyor. Bu puanları ise gördüğünüz listede çatır çatır harcayabiliyorsunuz. Hikâye modunda oynarken işaretli yetenekleri almanızı tavsiye ediyorum. Belli bir noktadan sonra yetenekler çok pahalı olduğu için bir hayli puan biriktirmeniz gerekiyor. Ama sorun değil, oyun çok uzun.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Kabul etmek lazım, piyasa değişiyor ve biz de büyüyoruz. Eski Resi'yi özlüyorsanız, RE6'nın pek faydasını görmeyeceksiniz.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** 3. Kişi Aksiyon/ Korku → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 81 TL
→ **Dijital İndirme:** 48TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** residentevil.wikia.com/Resident_Evil_6

OYUNCU OLDUĞUM İÇİN
ŞÜKRETTİĞİM GÜNLERDEN BİRİNDEYİM

- SİNAN AKKOL

BIOSHOCK INFINITE



Silahların kullanımı önceki BioShock'lara göre çok daha keskin.

BAZI FİLMLER, bazı diziler vardır hani... Biter bitmez birileriyle konuşmak, kafanızdaki sorulara cevap, parçalara anlam bulmak istersiniz delice. Sizce bir yorumu vardır olanların, ama daha mantıklı bir tabana oturtmak, "acaba mı" dediğiniz yönlerini onaylamak ihtiyacı gittikçe kabarır içinizde.

Ben bu duygunun ilk örneğini *Lost*'ta yaşamıştım. Eski dergimizdeyken Can "Sabonis" ağzı köpürmüş vaziyette, bana bir DVD dolusu *Lost* bölümü getirmiş, "*Abi izle, mutlaka izle!*" diye bırakıp koşarak uzaklaşmıştı. O DVD altı ay falan kaldı bende, sonra bir gün çekmecemde bulup "*Benim izlemeye niyetim yok, belki siz izlersiniz*" diyerek Tuğbek'e verdim.

Akabinde Tuğbek ve Serpil'den yaklaşık bir hafta haber alamamıştım.

Sonra Tuğbek ara sıra bana gelip "*Sinan Lost'u izledin mi? İzlesene oğlum! Konuşmak istiyoruz!*" demeye başlamıştı... Anlam verememiştim bu duruma, "İyi" dedim, "*ver DVD'yi izleyeyim...*"

Akabinde benden de bir hafta haber alınamadı. İki sezonu dört günde izleyerek komaya girmiştim.

İşte, esrarengiz, tam kavrayamadığı bir konuyla karşılaşınca insan, merakının sonucu bu oluyor. Uzun süreden sonra *BioShock Infinite*'te bu hissi yaşıyorum. Ofisteki herkes oyuna yeni başlarken, ben bitirmiş durumdayım ve etrafımdaki hiç kimseyle konuşamıyorum! Henüz oynamamış oldukları için acayip kıskandığım oyunculara, oyunun sürprizlerini açık vermeden o müthiş kurgudan ve o muhteşem sondan nasıl bahsedebilirim ki? Hangi yönünü tartışabilirim? Ancak vasıfsız edatlar ve sıfatlarla hikâyeye parmak ucumla dokunabilirim.

SADECE BİR ENSTANTANE

Çatışmanın en yoğun olduğu anlardan birinde, arkamdan gelen yarım düzine Founder askerine ateş açarak kaçıyorum. Birden önümde mahalle sona eriyor, ama durmuyorum ve 15.000 feet'lik boşluğa atlıyorum. Skyhook'umla havada asılı rayları yakalıyorum son anda. Kayarak ilerlerken bir yandan arkamdan raylara atlayıp takip edenlere ateş açıyorum. İlerde on kişilik bir grup daha var, üstlerinden geçip bir duvarın arkasına atlıyorum. Şansıma küfretmeliyim, buradan canlı kurtulmam mümkün değil, ama çatışacağım! Derken, birden ulvi bir ses yankılanıyor: "Silahlarınızı bırakın." Az önce bana ateş açan onlarca Columbia askeri bir anda diz çöküyor ve dua etmeye başlıyor. Aralarından geçiyorum, bana dönüp bakmıyorlar bile...

İşte bu oyunun hikâyesiyle ilgili en ufak bir ipucunun bile tadını kaçırmamak için özenle seçtiğim bir enstantane. Oyun bundan daha güçlü onlarca anla

BIOSHOCK'LARIN ÜZERİMDEKİ FİZİKİ ETKİSİ

İlk iki BioShock'un üzerimde çok garip bir fiziksel etkisi vardı: Oyunlara aşık olduğum halde, oynamaya başladıktan birkaç saat sonra canım acayip sıkılmaya, başım ağrımaya, ruhum daralmaya başlıyordu. İşin ilginci, oyundan çıktıktan sonra da bu etki devam ediyordu bir süre. Buna anlam veremedim, bir FPS manyağı olarak Allah'ıma çok şükür FPS hastalığım (vertigo, epilepsi vs.) da yok. Bir tek BioShock ve Condemned'in üzerimde böyle bir etkisi olmuştu.

BioShock Infinite'te de aynı şeyin olacağını düşünerek korkuyordum, ama olmadı. Açık havada geçtiğinden midir, yoksa FOV vs. gibi bir şeyleri daha düzgün mü yaptılar artık bilemiyorum, böyle bir sıkıntı ben yaşamadım. Ama oyunu çok merak eden eşim, oyuna yarım saatten fazla bakamadı, bendeki semptomların aynısını yaşayarak uzaklaştı yanımdan. Özellikle Skyhook kullanırken bu hissi yaşamanız mümkün. Bu tür bir rahatsızlığınız varsa, oyunu almadan önce bir şekilde deneyin derim.



Order of the Crow'un binasında Columbia'nın karanlık yüzü ortaya çıkmaya başlıyor.



dolu. Yarım düzine oyuna yetecek kadar anla dolu, unutamayacağınız.

Hazırsanız, son yılların en iyi beş oyunundan birine başlamak üzeresiniz.

BioShock Infinite, Rapture'ın üstündeki okyanus baskısından kurtulup, pırıl pırıl, cennet gibi bir şehre götürüyor bizi: Göklerde uçan Columbia'ya. "*Koca bir şehir nasıl uçabilir?*" sorusunun cevabını bir kenara bırakıyorum, o kenara siz oynarken göz atarsınız zaten. Şimdilik bilmeniz gereken tek gerçek şu: Columbia şehri ve içinde geçen oyun tam bir şaheser. Ona yakıştıracak gerçekten başka bir sıfat bulamıyorum. 1900'lerin mimarisi, hafif bir Tesla-punk atmosferi, oyun için yazılmış dönem müziklerini söyleyen gruplar, dans eden insanlar... Kadınların ellerindeki şemsiyelerin üstündeki dantel işlemelere kadar her şey bir incelik, zarafet, özen ve ancak bin oyunda bir görülen bir mükemmellik içeriyor.

Ve *BioShock Infinite* bugüne dek bir oyunda gördüğünüz en etkileyici açılışa ev sahipliği yapıyor. Bunu kendime gayet güvenerek söylüyorum. Birçok oyunun sonu etkileyici olabilir, ama ben hayatımda bu kadar etkileyici bir oyun açılışı gördüğümü hatırlamıyorum. Neler olduğunu anlatmayacağım, beni etkileyen hiçbir şeyden bahsetmemeye çalışacağım bu yazıda. Çünkü dediğim gibi, *BioShock Infinite*'in her bir anını bizzat yaşamanız gerekiyor.

OYUNUN ANA KARAKTERLERİNDEN BİRİ: COLUMBIA

Columbia dünyanın ilk uçan şehri. Bu efsanevi şehir Amerika'nın en gösterişli bilimsel başarısı iken, 1902'de Boksör İsyanı'na müdahalesi sonucu Pekin yerle bir olunca tepki topluyor. Washington'a rest çeken şehir yönetimi, ABD'den ayrılıyor ve ortadan kayboluyor (işte bu yüzden şehirdeki tüm kırmızı beyaz çizgili ABD bayrağının üstünde tek yıldız var).

Colombia'nın başında geleceği görebildiğini iddia eden ve bu yüzden her şeyin en doğrusunu bildiğine inanan Comstock adlı bir adam vardır. Kendisini peygamber ilan etmiş ve ırkçı-milliyetçi görüşlerini takipçilerine kabul ettirmiş. Ona göre sadece beyaz adam, hatta sadece Amerikalı beyaz adam özgür doğmuştur ve görevi diğer ırkları yönetmektir.

Bu zihniyete zenci, İrlandalı, Yahudi, kısacası Aryan olmayan herkes gizliden gizliye karşı çıkmaya başlıyor. Şehri ayakta tutan sanayide çalışırken sessizce ezilenlerin de katılmasıyla, direniş bir isim kazanıyor: Vox Populie - Halkın Sesi.

Takvimler 1912'yi gösterdiğinde, kamera bizim gözlerimize yerleşiyor. Özel bir dedektif olan karakterimiz Booker Dewitt, esrarengiz birileri tara-

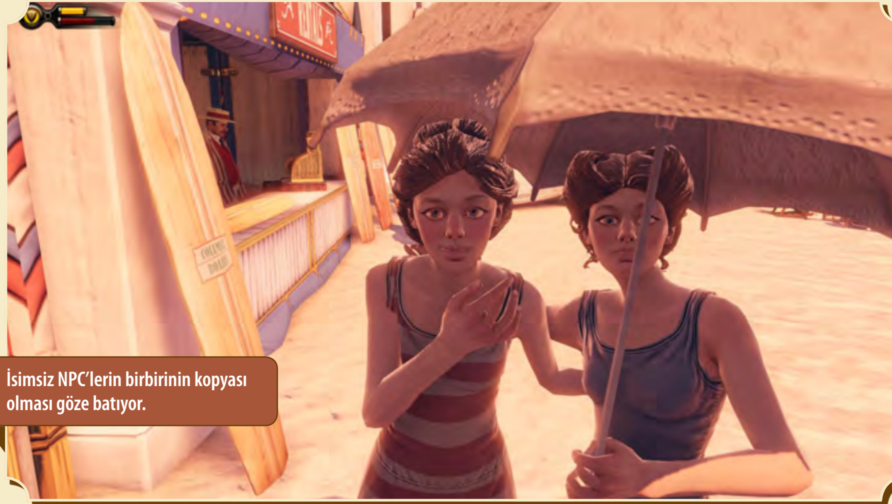
1999 MODU

Oyunu bitirdiğinizde açılan 1999 Modu, benim gibi FPS'lerde zoru sevenler için biçilmiş kaftan. Normalde, oyunda öldüğünüzde biraz paranız gidiyor ve kaldığınız yere yakın bir yerden oyuna devam ediyorsunuz. 1999 Modu öyle değil işte :) Düşmanlarınız hem daha zor ölüyor, hem de her şey daha pahalı. Görevinizi gösteren imleçler yok. Öldüğünüz zaman ise önce tüm paranızı kaybediyorsunuz. Hiç paranız yokken bir daha ölürseniz de, en son checkpoint'e postalanıyorsunuz. Bizim zamanımızda oyunu bitirmek diye bir şey yoktu evlat, oyunlar bizi bitirirdi!

Oyunu bitirmeden 1999 modunda oynamak isterseniz ana menüde şu tuşlara basın:
PC için: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Esc, Enter
PS3 için: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, O, X
360 için: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A



Çatışmanın ortasında beklenmedik olaylar gerçekleşebiliyor.


İsimsiz NPC'lerin birbirinin kopyası olması göze batıyor.

OYUNDAN MAKSİMUM KEYİF ALMAK İÇİN

★ Oyunu ilk oynayışınızda mutlaka Hard'da açın.
★ Size bir sonraki görevinizin yönünü gösteren N'yi kullanmayın. Bırakın oyun sizi şaşırtsın, dünyasındaki sürprizlere sürüklesin.
★ Voxophone'lar altyazısız olduğundan, O ile menüye girip okuyarak dinlemek gerek. Çok önemli hikâye bilgileri var.
★ Oyunu bitirir bitirmez 1999 Mode'da yeniden başlayın. Ancak bitirdiğinizde anlam vereceğiniz noktaları yakalayacaksınız.

fından şehre sokuluyor. Yüklüce bir kumar borcu altında ezilen Dewitt'e, bu borçtan çıkış imkanı veriliyor: Columbia'da bir yerde tutulan Elizabeth adlı kızı bulmak ve getirmek. Özünde klasik bir beyaz atlı prens hikâyesi aslında: Kulede esir tutulan masum kızı kurtar, ödülü kap, hayatının sonuna kadar mutlu yaşa.
Ne kadar basit, öyle değil mi?

HAVADA DURDUM, ŞAHİTLERİM VAR

Columbia'ya varışınızda ilk *BioShock*'taki gibi yıkımdan çok sonra, her şeyin sizden önce olup bittiği virane bir şehre gelmiyorsunuz. Columbia'daki ilk bir saatiniz, dünyadaki cennete geldiğinize sizi inandırmak için kurulmuş bir mizansen. Her şeyin pırıl pırıl olduğu, adeta bir Rönesans dönemi yaşayan müthiş bir şehir, halkın cıvıltılı konuşmaları, müzikler, danslar, geçit merasimleri arasında hülyalı bir şekilde dolaşıyorsunuz. Ama aslında bu göz alıcı parlaklığın altında (ve üstünde) Amerika'nın günah dolu geçmişine göndermeler ve çoğu oyunun dokunmaya cesaret edemediği çok ciddi konular var. Aşırı milliyetçilik, ırkçılık, dini duyguların sömürüsü, emeğin hakkının yenmesi, aile içi ilişkiler...

Bir oyunun ya oynanışının ya da hikâyesinin güçlü olmasına alıştık. Hatta bazen ikisi birden sallantıda olsa dahi sevecek bir yanını buluyoruz, grafikleri, fizik motoru, müziği... Ancak *BioShock Infinite* hikâye için oynanışı veya oynanış için hikâyeyi boş vermeden, ikisini de inanılmaz bir doğrulukta kotarmayı başarıyor. Müzikleri unutulmaz tınılar bırakıyor kulağımızda. Karakterleri söyledikleriyle hafızamıza kazınıyor. Yattığımızda, gözlerimizi kapatınca oyundaki olaylar sahne sahne gözümüzün önüne geliyor. Bu kadar güçlü, bu kadar dolu bir oyun *BioShock Infinite*.

GELELİM OYNANIŞA

Önceki *BioShock*'lardaki gibi silah ve özel güçlerimizle düşmana karşı ayakta durmaya çalışıyoruz. Aynı anda iki silah taşıyabiliyoruz, sekiz farklı da Vigor gücümüz var. Hem silahlar, hem de vigor'lar parayla güçlendirilebiliyor, ancak her şeyi sonuna dayayacak kadar para asla bulamıyorsunuz, bu da oyunda bir denge sağlamış.

Vigor'ları sol tuşla direk saldırı için kullanırken, sağ tuşa basılı tutarak yüzeylerde sabit duran bir tuzak haline getirebiliyorsunuz. Vigor sayısı ve özellikleri *BioShock*'taki plasmid'lere göre az gibi gelebilir, ama hem etkileri, hem de kullanımları açısından daha odaklı olmuşlar açıkçası. Vigor'lar beklemediğiniz kadar vahşi sonuçlar doğuruyor düşmanların üzerinde.

Vigor'lar haricinde oyunda 11 farklı silah var. Silahlar Founder ve Vox Populie için ikiye ayrılmış durumda (mavi ve kırmızı). Ancak çok standartlar ve her iki tarafın silahları paralel. Founder'larda shotgun varken, Vox'larda heater var. Tek fark, Vox silahlarının daha derme çatma görünmesi.

Oyun size bir noktada "*Ateş etmek her zaman en iyi çözüm değildir*" dese de, gizlenerek geçebileceğiniz bir yer yok. Şahane şekilde gizlenseniz de, bir noktada mutlaka fark ediliyorsunuz ve o ana kadar tırım tırım geçtiğiniz tüm düşmanlar size güdümlenmiş bir şekilde üstünüze geliyor. Düşmanların yapay zekâsı da çok parlak değil. Kaçmayı, saklan-



BIOSHOCK'TAKİ GERÇEK TARİHİ OLAYLAR

Columbia şehrine ilk geldiğinizde anlatılan (birisi Booker'la yakından ilgili) iki önemli tarihi olay var: Wounded Knee Massacre (Yaralı Diz Katliamı) ve Chinese Boxer Rebellion (Çinli Böksörlerin İsyanı). Bu ikisi de gerçekten yaşanmış olaylar ve ben sizler için araştırdım. Aşağıdakilerin hiçbiri spoiler değil merak etmeyin, olaylar oyunda gerçek halleriyle anlatılmıyor çünkü.

Yaralı Diz Katliamı: 1890'larda tamamen yok olmak üzere olan Siu'lar, ellerinden alınan toprakları ve yaşam haklarını geri kazandıracağını düşündükleri Hayalet Dansı'nı yapmaya başlarlar. ABD Savaş Bakanlığı ise bunun bir savaş dansı olduğunu zannederek 7. Süvari Alayı'nı üstlerine gönderir. Alay az sayıdaki Siu yerlisinin etrafını sarar, bir Kızılderilinin elindeki tüfeği almak için bir asker harekete geçer. Siu dilinde tüfeği bırakmasını ister, ancak yerli sağır olduğu için onu duyamaz. Tüfek ikisinin elinde çekişirken ateş alır ve 7. Süvari Alayı panik içinde tüm kabilenin üstüne ateş açar. Resmi kayıtlara göre 62'si kadın ve çocuk 159 Siu katledilir, arada kendi askerlerini de öldürürler. Bu Amerikan askeri gerizekâlılığının yol açtığı ölümlerin bir başka örneği olarak tarihe geçer.

Çinli Boksörlerin İsyanı: Sultan 2. Abdülhamid'in bile adının bir şekilde karıştığı bu olayın tamamını anlatmam çok uzun süreceği için Wikipedia'dan okumanızı öneririm. Çok ilginç ve Çin'in neden ancak yeni yeni toparlandığına ışık tutacak bir olay çünkü. Kısaca özetlemek gerekirse: 1900 yılında Çin'i tamamen avucuna alan Batılı devletler, kendi vatandaşlarına Çin kanunlarından muafiyet kazandırmış, koca ülkeyi sömürmektedirler. Açlıktan kırılan Çin halkı öyle bir bezmiştir ki, Kung-Fu ustalarından oluşan büyük bir grup (Boksör denmesinin sebebi bu işte), kıtlıktan iyice sefilleşen halkın da desteğini alarak misyoner kiliselerini yakmaya, Batılıları öldürmeye başlarlar. Batılılar Pekin'de bir bölgeye çekilmeye zorlanır. İlk başta Çin ordusu bu bölgedeki Batılıları korurken, kiliseleri korumak için gönderilen 400 ABD askeri Boksör'lerden sandıkları Çin askerlerini vurunca (bak yine ya!), Çin Ordusu da taraf değiştirir, olay tamamen ablukaya dönüşür. 55 gün süren ablukaya, Çin'i sömüren 8 ülkenin birleşip 20.000 kişilik orduyla Pekin'e dalmasıyla son verilir. Ve olay Pekin'den başlayıp tüm Çin'i yağmaladıkları, Çinli kadınların tecavüze uğramamak için topluca intihar ettikleri inanılması güç bir trajediye dönüşür.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✅ Bir oyunda anlatılmış, tüm zamanların en iyi hikâyelerinden biri ✅ Görsel olarak üniversitelere ders konusu olabilir ✅ En iyi yol arkadaşı ödülü Elizabeth'e gidiyor ✅ Müzikler hem özgün, hem de muhteşem ✅ Silahlı çatışmalar önceki BioShock'lardan daha iyi ❌ Ufak tefek mantık hataları ❌ Her yerden loot ve yiyecek fırtlaması ❌ NPC'lerin tiplerine özen gösterilmemiş ❌ Niye Vigor bir tek bize bahşedilmiş

mayı pek beceremiyorlar, körlemesine Vigor tuzaklarına giriyorlar falan. Ama çatışmalar ve silahların etkileri önceki *BioShock*'lardan çok daha keskin olmuş. Karşılaştırmak için ilk *BioShock*'u yeniden kurup oynadım, *BioShock Infinite*'in silah kullanımı ve verdiği his çok daha tatmin edici çıktı.

Yalnız oyunda dikkatimi ciddi ölçüde çeken şöyle bir mantıksızlık var: Madem ortada Vigor gibi çok önemli bir güç var; harıl harıl üretilen, otomat dükkanlarda bile satılan bir meret bu, niye karşımıza çıkan düşmanlar bunu bize karşı kullanmıyor? Neden sadece Crowmaster, Fireman gibi tiplerde, o da sadece bir çeşit olmak üzere var bu güçler? Bu haliyle Vigor'lar sadece bizim için üretilmiş gibi duruyor. Aynı saçmalık önceki *BioShock*'larda da vardı, Adam kullanmaktan tipi kaymış, on yıldır okyanusun altına sıkışıp kalmış Splicer'ların hiç aklına gelmemiş gibi, Plasmid kullanabilen tek Allah'ın kulu bizdik.

BU İLK SEFERİNİZ Mİ?

BioShock Infinite gibi hikâye yoğunluklu bir oyunu ilk oynayışınız çok önemlidir. Zorluk seçimi, karakter seçimi gibi konularda çok titiz davranmak gerekir, çünkü oyunu bir kez bitirip hikâyenin sunacaklarını gördükten sonra geri dönüp yeniden oynadığınızda, ilk oynanışın büyüsünü bulamazsınız. Bu yüzden tavsiyeme kulak verin ve oyunu mutlaka Hard'da oynayın. Toplam 15 saatlik bir oynanış süresinde sık sık öleceksiniz. Ama oyun evreninin kuralları içinde ölüm çok bir şey ifade etmiyor, bir miktar para kaybediyor ve biraz geriden başlıyorsunuz. O yüzden çatışmaların sizi zorlamasından alacağınız hazzın en üst düzeyde olmasına özen gösterin. Oyunu bitirdiğinizde (veya ana menüde bir kod girerek) açılan 1999 Mode ise çok zor. İkinci oynayışınızda da bu modu seçmenizi tavsiye ediyorum.

BioShock Infinite'in *BioShock* oynanışına getirdiği iki büyük yenilik var. Bunlardan ilki, Elizabeth'in uzay-zamanda açabildiği yırtıklarla çatışma sırasında taktik belirleyebilmeniz. Hemen her çatışma alanında yarım düzine opsiyon var: Şuradaki siperi mi açalım, yoksa arkadaki sağlık paketlerini mi, yoksa tareti mi (elbette tareti!) kararını vermeniz gerekiyor. İşin güzel yanı, birini açıp başka bir yırtığa geçtikten sonra tekrar geri dönebiliyorsunuz. Ama aynı anda bir yırtık açık kalabiliyor.

İkinci yenilik ise teleferik raylarını, kolunuza taktığınız Skyhook adlı cihazla çatışma alanlarının bir noktasından diğerine hızla geçmek için kullanabilmeniz. Bu sistem beklediğimden çok daha iyi çıktı, çatışmada bir yere çakılı kalmaktansa çok büyük bir çatışma alanının diğer tarafına hızla geçip konumunuzu değiştirebiliyorsunuz. Gerçi ben Skyhook sisteminin Columbia'nın farklı mahallelerine istediğimiz zaman gidip gelme özgürlüğü vermesini de isterdim ama önceki oyunlara göre daha çizgisel bir şekilde ilerlediğinden, bu ancak hikâye izin veriyorsa oluyor.

Evet, *BioShock Infinite* öncekilere göre daha çizgisel bir oyun, görünüşte öyle gözükmese de. Ancak, bunu asla bir eksiklik olarak görmedim. Her mekanda dikkat edilecek önemli detaylar var. Duvarlardaki resimlerden bir heykelin altındaki yazıya kadar. Ayrıca gözünüze sokmadan ve hiç kimse vermeden yapabileceğiniz, tercihe bağlı görevler de var. Bunların büyük bir kısmı Vox Populie tarafından bırakılmış şifreli mesajları çözüp gizli bölmelere ulaşmak üzerine kurulu ve bu kodları çözebilmek için bölüm içinde bayağı aranmak ve geri gitmek gerekiyor. Hatta çoğunlukla geri gittiğiniz mekanları yeniden düşmanla dolmuş olarak buluyorsunuz.

UNREAL ENGINE 3'ÜN ETİ VE SÜTÜ

BioShock serisinin kendine has mimarisi ve grafik detayları o kadar özenlidir ki, kullanılan teknoloji geri planda kalır hep. *BioShock Infinite*'in güzellikleri karşısında ağzınız açık bir şekilde dolaşmanız bittikten ve kendinize geldikten sonra, çok ufak eksiklikler gözünüze çarpacak: Tencerelerin sekiz köşeli olması, çiçeklerin hafif 2D olması, bazı dokuların çok yakından kalitesiz gözükmesi gibi. Ama bu o kadar büyük bir devede, o kadar az deforme olmuş bir kulak ki, deve o kadar muhteşem bir hayvan ki, kulağı unutuyorsunuz hemencecik.

Lakin oyunun göze batan görsel hatalarından ilki, isimsiz NPC'lerin suratlarının yüzde 70 oranında aynı olması. Genellikle çok kalabalık sahneler olduğundan, yan yana duran ikizler, üçüzler, dördüzlerden ibaret koca şehir. Tamam, hafıza denilen meret kısıtlı da, plajda yan yana oturup konuşan üç kadının da tıpatıp aynı olması gerekmezdi yani.

Görsel hatalardan ikincisi de, bazı nesneler fiziğe sahipken, bazılarının (güvercin, balon



Elizabeth, oyun tarihinin en unutulmaz karakterlerinden biri.

COLUMBIA'NIN KISA TARİHİ

1893 Dünya Ticaret Fuarı'nda ABD'nin medarı iftiharı Columbia ilk kez uçar. Tüm dünyaya ABD'nin dünyanın yükselen süper gücü olduğunu göstermek için farklı ülkeleri ziyaret etmeye başlar.
1901 Columbia Çin'deki Boksör ayaklanmasına müdahale eder. Pekin yerle bir olur.
1902 Columbia ABD'den ayrılır.
1912 Booker Dewitt, Columbia'ya gelir. Oyun başlar.



Oyun boyunca verdiğiniz kararlardan sadece biri.






Oyun dünyası o kadar iyi detaylarla doldurulmuş ki...

Hem saflığı, çocuksuluğu, hem de korkunç gücü bünyesinde barındıran, unutulmaz bir karakter Elizabeth

vs.) herhangi bir fiziğe sahip olmaması ve vurulduklarında hiç tepki vermemeleri. O muhteşem illüzyonda ufacık bir çatlak yaratabiliyor bu.

Bunların haricinde, oyunun görselliği muazzam. Uzakların bulanık olması, duman ve bulutların kullanımı, özellikle de bir masalın içindeymişsiniz gibi kullanılmış o müthiş ışıklandırmalar aklınızı başınızdan alabilir.

Önceki "Shock"ların aksine, hikâyedeki karakterlerle sadece ses kayıtlarında değil, yüz yüze de karşılaşıyorsunuz. Yakın temaslarda bulunuyorsunuz. Üstelik sadece önemli karakterlerle değil, halkın içindesiniz oyunun çoğunda. Halk komik bir şekilde "Bu yanında bizim Elizabeth'le dolanan, elinde shotgun olan şu ünlü terörist değil mi?" demeden gayet güzel takılıyor. Taa ki, ilk mermi ateşlenene kadar. Polis veya siz ateş ettiğiniz anda, Columbia halkı sırra kadem basıyor. Nereye gidiyorlar, bilmiyorum.

VE ELIZABETH...

Gelelim Elizabeth'e, yani Columbia'da oluş sebebimize. Gerçekten de son yıllarda gözümüze Elizabeth kadar sokulan bir oyun karakteri olmadı. Kendi tipimizi bile bilmeden, onun yüzüyle özdeşleştirdik *BioShock Infinite*'i. Lakin haklı bir sebebi varmış bunun, çünkü Elizabeth bugüne dek bir oyunda yanınızda bulunan en akılda kalıcı, en işe yarayan karakter. Size hiçbir zaman ayak bağı olmuyor, onu savunmanız gerekmiyor. Etrafta gezinip yorumlarda bulunuyor, ilginç bulduğu şeyleri inceliyor. Oyun ilerledikçe onun da karakteri derinleşiyor. Resmen onsuz kaldığınız bazı bölümlerde bir an evvel kavuşmak için koşturuyorsunuz. "Alyx Vance'den beri beraber olduğum en iyi NPC olabilir bu" diye düşündüm hep.

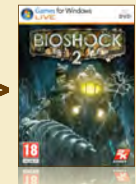
SESLENDİRENLER

Booker'ı ünlü video oyun ses sanatçısı Troy Baker, Elizabeth'i kızıl güzel Cortnee Draper seslendirmiş.




BioShock Infinite > BioShock > BioShock 2





Elizabeth oyun içindeki varlığıyla Alyx'le yarışsa da, oynanışa katkı olarak Alyx'i aşıyor. En zor anlarınızda sağlık veya cephane fırlatıyor. Kilitli kapıları bir tek o açabiliyor. Gözden kaçırabileceğiniz bazı önemli şeyleri ve siz daha görmeden en zorlu düşmanları haber veriyor. Ve tabii ki evrende yırtıklar açabilmesi sayesinde oyunun akışını değiştirebiliyor. Hem saflığı, çocuksuluğu, hem de korkunç gücü bünyesinde barındıran, unutulmaz bir karakter Elizabeth ve onsuz *BioShock Infinite* doğru bir oyun olmazmış.

SON VE İLK SÖZLER

Çoğu oyunu daha Credits ekranı akarken unutmaya başlarsınız, ezberlenmiş bir dersi sınavdan sonra unutmak gibi. Sadece bitirmenin verdiği bir rahatlık duyarsınız, sonra da unutulur gider. *BioShock Infinite*'i bitirdiğim gece oyunun karakterleri, muhteşem dünyası ve sonu beni yalnız bırakmadı, hatta uyutmadı. Bir süre daha da aklımdan ve dilimden düşeceğini sanmıyorum, hele ki etrafımda oyunu tartışacak taze bitirmiş birileri oluştukça. Sadece bu yılın değil, son yılların en iyi oyunlarından birisi. En son *Assassin's Creed II* bittikten sonra beni böylesine esir etmiş, bitirdikten sonra düşündürmüştü. *BioShock Infinite* bunu başardı ve ben bu evrenden çıkmak istemiyorum. Oyuna gelecek yeni içerikler ve Season Pass'in önümde açacağı yeni ışıklı kapılardan atacağım adımlar için inanılmaz bir heyecanla bekliyorum... Çünkü burnum kanıyor...



Zihin kontrolü en çok kullandığım Vigor oldu. Sonuçları acı verici.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Irrational Games → **Dağıtım:** 2K Games / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 150 TL (Aral İthalat) → **Dijital İndirme:** 108 TL (Playstore.com) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/Yp8bpW

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Kendine oyuncuyum diyen herkesin oynaması gereken, şaheser niteliğinde bir oyun.

9,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl




SIMCITY

YAKARIM BU ŞEHRİ! -C. SERPİL ULUTÜRK

Yaşadığım şehre bakıyorum. Elimde olsa ne çok şeyi değiştirebileceğime... Öncelikle her yerden fırlayan şu reklam tabelalarını kaldırırdım ortadan herhalde. Kirli, paslı direkleri, yırtık brandaları, sokağın bir yanındaki binadan karşıdakine gerilmiş saçma sapan bir telin ucunda sallanan bayrakları, bir şeyleri kutlama iştahı hiç bitmeyen belediye başkanlarının cadde ortasına dikilmiş ışıklı mesaj panolarını... Hepsini at çöpe. Sonra kaldır o servis minibüslerini, aniden bitsinler. Palmiye süsü verilmiş plastik ağaçları da götürsünler giderken. Kırık kaldırımları, çirkin beton blokları, kötü estetiğin zaferini simgeleyen fıskiyeleri, otoparkları ve hemen yanındaki diğer otoparkları, bulutlarla aramıza giren bin katlı gökdelenleri... Ayrıca azıcık sessizlik olsun ya, bu gürültüyle yaşanır mı! Kornalar, sirenler şehrin üstündeki kirli havayla birleşip iyice boğuyor beni, resmen nefes alamıyorum. Ama hepsinden kötüsü ne biliyor musunuz? Bu pis şehir benim eserim! Kendi ellerimle yaptım hepsini. Her Evropa seyahatinden sonra İstanbul'dan kaçmaya karar veren bir insan olarak, *SimCity*'nin başına oturur oturmaz farkına bile varmadan İstanbul'un bir kopyasını inşa etmemin bir açıklaması olmalı...

SimCity harika bir oyun. Hayalinizdeki şehri kurmanız için gereken her şeyi; yani bir arazi parçası ve sınırsız yetki vererek sizi kendi halinize bırakıyor. Peki siz ne yapıyorsunuz? Hayalinizdekine hiç benzemeyen, sadece büyümeye ve olabildiğince yayılmaya odaklanan bir şehir kuruyorsunuz. Yeni bina koyacak tek bir pikseliniz bile kalmayana kadar genişledikten sonra ise eserinize bakıp bu çöplükle ne yapacağınızı düşünüyorsunuz. Çok düşünmeyin, oralarda bir yerde Godzilla olacak, salın masum halkınızın üstüne. Ama bilin ki bir sonraki şehrinizde de aşağı yukarı böyle bir dene-



Çöp evlere biz de aşinayız ama koca bir apartmanı çöple doldurup oturmak Simlere has bir terbiyesizlik.

5:18 PM Greenville 817,926 +64,702 / HR 62,845

yim yaşayacaksınız. Siz ister Paris'i yapmaya niyetlenin ister Kırşehir'i, bütün yollar Roma'ya çıkacak.

KÖYÜMÜZE DÖNELİM

Yazıya hunharca girişmiş olabilirim ama itiraf edeyim ki oyunun ilk saatlerinde mutluluktan monitörümü öpüyordum (DRM'den kaynaklanan tonla probleme rağmen hem de). Her şey o kadar güzel başlıyor ki *SimCity*'de, "Tam söz verdiği gibi bir oyun yapmış Maxis, helal olsun" diye düşünüyor insan. Kusursuz değil, aksilikler oluyor, bir şeyler eksik geliyor gözünüze ama inanın hiç dert değil. O ilk yolu çekip birkaç metrekarelik ilk yerleşim bölgenizi açtığınızda, Simler yeni bir hayat kurmak için şehrinize aktığında her şey harika görünüyor. Sadece mükemmel grafiklerden bahsetmiyorum bunu söylerken, şehri planlama aşaması da büyük keyif. Arazinin şeklini inceleyip kafanızda kabaca bir zoning (bölgeleme) yapmak, hangi doğal kaynaktan ne kadar olduğuna bakıp neye yatırım yapacağınızı planlamak, henüz ortada olmayan yolları sınıflandırmak, suyu şuradan alırım, çöpü burada toplarım, nükleere karşıyım ben enerjimi rüzgârdan çıkarırım gibi büyük kararları vermek gerçekten çok güzel. Oyunun tüm bu ayrıntıları en baştan düşünmenizi sağlayacak kadar veriyi önünüze dizmesiyse daha da güzel. Özellikle infografik tarzı bilgi ekranlarının, görselleştirilmiş istatistiklerin aşığı olanlar, *SimCity*'nin bu konudaki yeteneği karşısında heyecandan küçük dilini çiğ çiğ yiyebilir... Bilmiyorum, bu söylediklerim kulağa sapıkça da geliyor olabilir ama boş zamanlarında Excel'deki chart'larla oynayan, visual.ly'de bulduğu "dünyadaki maki dağılımı" istatistiklerine dalıp giden birileri olduğunu biliyorum aranızda, işte onlar beni anlayacaktır.

Şehir istatistiklerini bu kadar önemsiyor olmamızın bir sebebi daha var. Trafikteki araç sayısından tutun da bir günde çıkarabildiğiniz maden miktarına, ya da kaç metreküp suyunuz kaldığına kadar her tür rakam birbirini etkiliyor ve şehrin bir sonraki adımda neye ihtiyaç duyacağına dair size fikir veriyor. Sorun şu ki, önceki *SimCity*'lerden farklı olarak bu oyunda rakamların pek azını görebiliyoruz. Geri planda her şeyi hesaplayan bir sistem var ama muhtemelen biz güzel kafamızı yormayalım diye oyun bu hesabın detaylarını bizimle paylaşmıyor. Gerçi görebildiğimiz rakamlar da öyle tutarsız ve tuhaf ki, hesabı şişiren garsonun, yalanı ortaya çıkmasın diye adisyonu saklamaya çalışmasına benziyor bu biraz da… Mesela: 120 bin nüfuslu bir şehrim var ve bu insanların sadece 11 bini çalışıyor. Geriye kalan 109 binin ne halt ettiği meçhul ama "iş yok, para yok, bu gidişle şehri terk edicem" diye ağlayıp duruyorlar. Oyun izin verse, her birinin CV'sini kendi ellerimle yazacağım, sabah kahvaltılarını hazırlayıp işe uğurlayacağım ama yapamıyorum tabii ki. Bu arada da fabrikalarım, çalıştıracak işçi bulamadığı için teker teker kapanıyor. Bu insanların o işlere neden gitmediğini, güzelim organize sanayi bölgemin neden bir türlü belini doğrultamadığını asla öğrenemiyorum…


Sağ taraftaki paneller şehrinizin her konudaki durumunu bütün çıplaklığıyla gösteriyor (evet, biraz kirletmişim buraları).

SEN SİMSİN, BÜYÜK DÜŞÜN

Yeni *SimCity*'nin en güzel yanlarından biri, tıpkı gerçek şehir planlama işinde olduğu gibi büyük ölçekten küçüğe doğru bir planlama yapmanıza ortam sağlaması. Yani önce birkaç şehirden oluşan bir bölgeye (region) giriyor, oranın şartlarına bakarak bir şehir seçiyorsunuz, daha sonra da o şehrin mahallelerine, toprak yollarına kadar her tür detayını planlayabiliyorsunuz. Bazısı 2-3 şehirden ibaret, bazısı da 15 şehir içerecek kadar büyük bu bölgelerden birini seçtiğinizde isterseniz buna büyük bir proje gözüyle bakabilir ve tek başınıza o bölgedeki tüm şehirleri tek tek işleyebilirsiniz, bu şehirler arasındaki ilişkileri kurup kendiniz yönetebilirsiniz.

İstanbul, Bursa, Balıkesir gibi düşünün mesela... Bir şehriniz yüksek nüfuslu, her eğitim düzeyinden işgücüne ihtiyaç duyan, bir yandan da sağlık, güvenlik, eğitim gibi konularda çevre illeri destekleyebilecek güce sahip bir metropol olsun. Bir tanesi sanayi açısından güçlü, doğal kaynakları olan ve bunları satarak ya da paylaşarak bölgesini kalkındıracak bir şehir olsun. Bir diğeri de... hmm, Balıkesir olsun. Eğer Marmara Bölgesi, *SimCity*'de bir region olsaydı, büyük ihtimalle Balıkesir'i harika bir kültür – turizm şehri olarak planlar ve İstanbul'dan buraya akan turistleri keyifle izlerdiniz. Şehrin imkanlarının sınırlı olması da dert değil, çöplerinizi Bursa'nın atık tesislerine gönderebilir, kocaman hastaneleri olan İstanbul'dan sağlık hizmeti satın alabilirsiniz. Şehri büyütmek istemediğiniz için turizm altyapısını kuracak parayı da asla biriktiremeyeceksiniz tabii... Bu noktada da riske girip faizle borç almak ya da paraya para demeyen diğer iki şehrinizden buraya bağış yapmak gibi seçenekleriniz var (tabii ki ikincisini

>


Eski dostum Lizard King, yine ateş saçmak için beni seçti. Niyeyse Tuğbek'in şehirlerine hiç uğramıyor ama. Anlamıyorum!



BÜYÜKŞEHİR ÇAKIŞIYOR!

Anlam veremeyeceğiniz saçmalıklara hazır olun:

1- SimCity bir şehir kurma simülasyonu ama oyunda yağmur yok. Dolayısıyla şehrin suyu eninde sonunda kuruyacak.

2- Yanlışlıkla kocaman bir gökdeleni mi yıktınız? Geçmiş olsun. Undo falan aramayın, yok.

3- Şehre büyük bir yatırım yaptığınızda, bir süreliğine nüfusunuzun yüzde 20 – 30 civarında düşmesine hazır olun. Düşük yoğunluklu yaşam alanlarınız büyürken, oralarda yaşayan insanlar aniden kayıplara karışıyor, yeni binalar hazır olana kadar da geri gelmiyorlar.

4- Şehre çok sayıda hizmet binası dikmek kulağa güzel gelebilir ama bunlar hem devriye araçlarıyla trafiği felç ettikleri hem de birbirlerini görünce kafaları karıştığı için genellikle felaketi büyütmekten başka işe yaramıyorlar.



Meteorolojiden aldığımız son bilgiye göre bugün sağanak meteor yağmuru var, hırkanızı almadan çıkmayın.

TRAFİK, VERGİLER, NÜKLEER FELAKET, ÇÖP, KANALİZASYON... BU KELİMLERİN SİZİ MUTLU EDEBİLECEĞİ TEK ŞEHRE, SIMCITY'YE HOŞ GELDİNİZ.

OYUNA BAŞLARKEN

SimCity, şehir planlama ilkelerini kullanan ama bu ilkeleri oyuncusuna anlatmayan bir oyun. O yüzden, konuya çok yabancıysanız, en azından başlarken dikkat etmeniz gereken birkaç basit şey var:

1- Şehrinizin strüktürünü, çizdiğiniz yollar belirleyecek. O yüzden yollarınızı yaparken ana caddenizin neresi olacağını önceden hesaplayın. Bir tane dev bulvarınız mutlaka olsun ve bu, konut bölgesiyle sanayi bölgesini bağlasın (ikisini olabildiğince uzak yapın birbirinden ama ticaretle konut iç içe olsun). Yollar arası hiyerarşiyi dikkate alın, bulvarın ucuna ara sokak yapma gibi fantezileriniz olmasın, zaten oyun izin vermiyor.

2- Yollarınız asla birbirinden habersiz düz çizgiler olmasın, birbirlerini kessinler, çok büyük olmayan kapalı alanlar oluştursunlar, böylece çok sayıda yerleşim alanı elde edeceksiniz.

3- Bir konut alanında hangi gelir seviyesinden insanların yaşayacağını ve binaların büyüklüğünü aslında siz belirliyorsunuz. En alt seviye işçilerinizin yaşadığı mahalleye koca stadyum dikip birden arazi değerlerini yükseltirseniz hem bu insanlar evlerini terk etmek zorunda kalır, hem de çalıştıkları fabrikalar işçi sıkıntısına girer. Ya da, tek sıra bahçeli evlerin olduğu bir mahallenin caddelerini genişletirseniz, ertesi sabah o minik evlerin gökdelene dönüşmesini izlersiniz.

4- Şehrin doğal kaynakları eninde sonunda tükenecek olsa da, yerleşiminizi kurarken öncelikle bu kaynakların yerlerini tespit edip evlerin arasında kalmamasına dikkat edin.

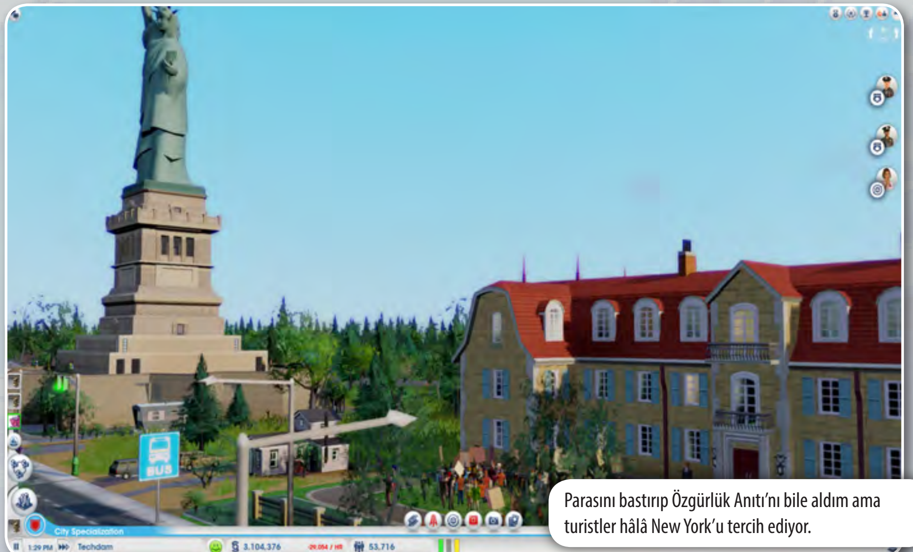
5- Hava ve toprak kirliliği büyük sorun. Başta paranız kısıtlı olduğundan ucuz çözümlere yönelmeniz normal ama parayı topladığınız an termik santralden temiz enerjiye, kanalizasyondan arıtma tesisine geçiş yapın.

seçin). Anlayacağınız aynı bölgedeki şehirler hizmet, ürün, atık ayrımı olmaksızın her şeyi alıp satabiliyor ya da paylaşabiliyor.

Bu hikâyeyi tek başınıza yönetmek zorunda da değilsiniz. Birkaç arkadaş bir bölgeye girip şehirleri paylaşabilir ve her birine farklı işlevler kazandırabilir, üstüne de bir "çılgın proje" çakabilirsiniz. Çılgın proje (great work) dediğim şey, korkunç miktarda kaynak harcayarak ve çok uzun zamanda tamamlanan bölgesel projelere verilen isim. Her bölgede bir tane üretilebiliyor (büyük bölgelerde üçe kadar çıkıyor gerçi) ve imece usulü yapılıyor. Fakat projenin başlayabilmesi için bölgedeki şehirlerden en az birinin, belli bir büyüklüğe ulaşması, belli binaları yapmış olması gerek ki bu gayet mantıklı. Çünkü üreteceğiniz şey üçüncü köprü falan değil nihayetinde. Uzay üssü, güneş santrali (solar farm), arcology ("bina kent" gibi bir şey) gibi kısmen fütüristik işlerden bahsediyoruz. Mesela güneş santrali için 115 bin parça plastik, 600 ton alaşım, 45 bin parça işlemci kullanıyorsunuz. Peki ne kazanıyorsunuz? Tüm bölgeye yetecek, şehrin içindeki termik santrallerden kurtulmanızı sağlayacak, 3000mw temiz enerji. Anlayacağınız, great workler bir anlamda oyunu "kazandığınız" anlamına geliyor, kalkınmışlığın zirvesi sayılıyor.

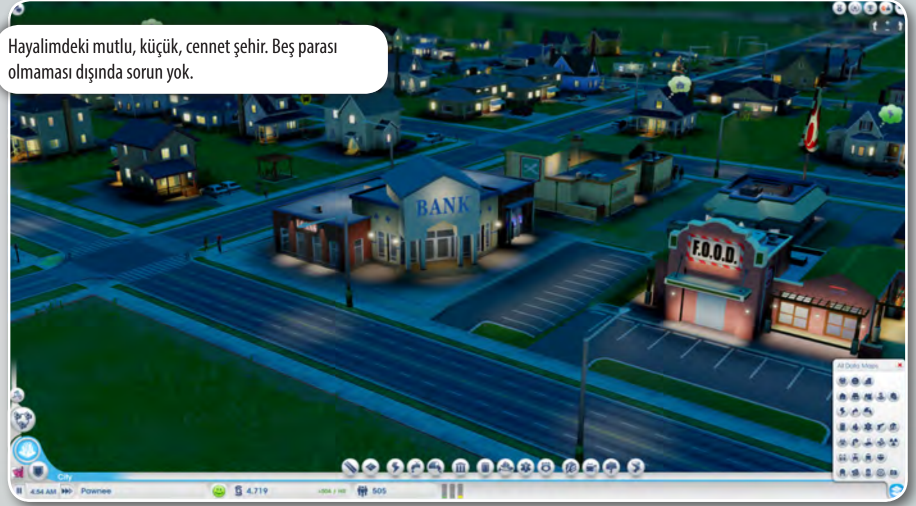
KARA GÜN DOSTU

Peki yapılacak tonla şeye sahip, en ufağından en büyüğüne her tür işe elinizi sokmanıza izin veren bir oyuna ben niye burun kıvırıyorum? Çünkü maalesef bu anlattıklarımın hiçbiri doğru düzgün çalışmıyor. Özellikle oyunun online tarafı, yani şehirler arası ilişkiler, arkadaşlarla toplanıp bir bölgeyi adam etme hesapları, great work yatırımları falan daima gidip online duvarına tosluyor. Birincisi, oyunda senkronizasyon diye bir şey yok. Yani acil paraya ihtiyacınız olduğunda yan şehirde oynamakta olan arkadaşınıza boşuna güvenmeyin, size göndereceği para en iyi ihtimalle



Parasını bastırıp Özgürlük Anıtı'nı bile aldım ama turistler hâlâ New York'u tercih ediyor.

saatler sonra gelecek, ki günlerce beklediğiniz de oluyor. Ya da bölge projesine metal göndermek istiyorsunuz diyelim. Şehirdeki depo ağzına kadar metal dolu, hatta yer kalmadığı için üretim durmuş ama her nasılsa bir tır gelip o metalleri ait oldukları yere taşımıyor. Belki saatler sonra, o da aklına eserse... Yola çıktıktan sonra, ne zaman proje alanına ulaşacağıysa yine meçhul. Bazen gözünüzün önünde olup biten bu iş, bazen asla tamamlanmıyor. Bu da oyunun en iddialı olduğu konuda, diğer oyuncularla birlikte oynama vaadinde koca bir delik açılması anlamına geliyor. O delikten sızan sularla da hayallerimiz bir güzel batıyor. Electronic Arts'tan bu konuda çeşitli açıklamalar geldi gelmesine ama bunlar İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin yıllar önce yaptığı "Metroyu su basmadı, biz yıkadık" açıklaması ayarında, ciddiye alamıyoruz.



Hayalimdeki mutlu, küçük, cennet şehir. Beş parası olmaması dışında sorun yok.

Aslında *SimCity*'nin benim için bittiği yer olmalıydı burası. Sayfayı artistik bir hareketle kapatıp çıkmalıydım şimdi. "Böyle oyun olmaz olsun!" diye haykırmalıydım belki sırtımı dönmüş giderken. Ama yapmayacağım, henüz değil. Çünkü *SimCity*'nin içinde bir yerlerde hâlâ eski offline günlerinden kalma güzellikler var. Tamam, sırf bir şehre odaklanıp kalmayın, milletle birlikte oynayın diye şehirleri küçük tutmuş olabilirler, ticarete mecbur bırakmak için doğal kaynakları da sınırlamış olabilirler, tek başınıza altından kalkamayasınız diye çöp, kanalizasyon, suç gibi sorunları abarttıkları da doğrudur... Yine de eski *SimCity*'leri oynamış tecrübeli bir belediye başkanıysanız bunlar sizi durduramayacak.

ESKİDEN BURASI METRO İSTASYONUYDU

Her bir tarafı online'a göre programlanmış bir oyunu offline oynamak zorunda kalmak tabii ki yapabileceklerinizi azaltıyor ve zaman zaman sinirlerinizi hoplatıyor ama bunu da oyunun zorlayıcı bir parçası olarak görürseniz *SimCity* hâlâ eğlenceli ve hâlâ bağımlısı olunacak türden. Özellikle yerleşim – ticaret – sanayi bölgeleri arasındaki ilişkiyi oturtmaya çalışmak, şehir geliştikçe açılan yeni binalardan işinize yarayanı seçip onu dikmek için para biriktirmek, iyi bir toplu taşıma sistemi kurmak, son derece pahalı olan eğitim yatırımlarını yaptığınızda şehrin nasıl kalkındığını izlemek falan büyük keyif. Gözlerinizden uyku aktığı halde "dur şu üniversiteyi de yapayım, öyle yatarım" diye bilgisayar başında beklerken, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Üniversite bitecek, hastane yapma derdine düşeceksiniz, o da bitecek, havaalanı gelecek... Eski *SimCity*'lerin bazı özelliklerini bulamamak canınızı sıkacak ama bir yandan da yeni oyuncaklar bulacaksınız. Yollarınızı kıvrım kıvrım döşemek, sadece park değil ormanlık alanlar da yapabilmek, okullarınızı, sağlık ocağınızı, itfaiyeyi zaman içinde ek binalarla geliştirmek gibi şeyler cidden çok güzel düşünülmüş ve insana bir şeyler tasarlamanın hazzını yaşatıyor.


Caddelere yakından bakarken otobüs durağında sıra olmuş Simler görmek... Çok şirinsiniz yahu!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Şehrin sürekli değişimini izlemek çok zevkli
- ✔ Hem makro hem mikro yönetim açısından zengin
- ✔ Binaların ve yolların upgrade özellikleri
- ✔ İstatistik ekranları harika
- ✖ İstatistikler işe yaramıyor
- ✖ Online özellikleri toptan sorunlu
- ✖ Şehirler birbirinden yeterince farklılaşamıyor
- ✖ Metro yok!

Ama bir gerçek değişmiyor. Oyunun size verdiği o dikdörtgeni, ne kadar deneysel yaklaşırsanız yaklaşın, benzer şekillerde dolduruyor ve altı yedi şehirden sonra sıkılmaya başlıyorsunuz. Bu kadar iyi düşünülmüş, iyi çalışılmış bir oyunun daha uzun yaşamasını çok isterdim ama SimCity, sunduğu araçları yeterince verimli kullanmanıza izin vermediği için göreceklerinizi çabuk tükeniyor. Bir şehri terk etmek kolay değil, doğru... Ama diğer yandan da "Ekmek neredeyse, memleket orasıdır" diye bir laf var. *SimCity*'den sıkılmaya başladığım günlerde *Bioshock Infinite*'i görünce aklıma bu laf geldi. Pılıyı pırtıyı toplayıp Columbia'ya taşındıysam sebebi budur.

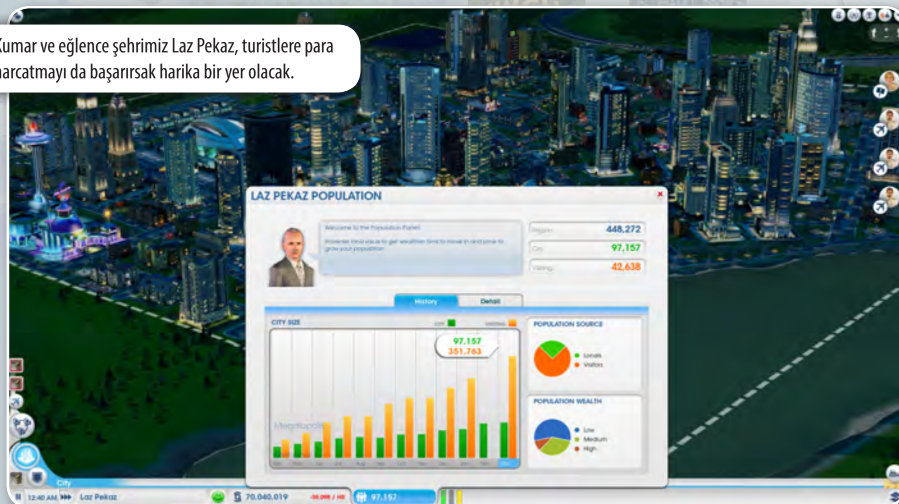
SimCity 4 > SimCity > SimCity Societies








Siz burada güzel güzel yaşayın tamam mı, ben kaçtım!



Kumar ve eğlence şehrimiz Laz Pekaz, turistlere para harcatmayı da başarırsak harika bir yer olacak.

→ **Tür:** Şehir kurma simülasyonu → **Yapım:** Maxis → **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 107TL → **Dijital İndirme:** Playstore (96TL) → **Yaş Sınırı:** 7 → **Dahası İçin:** forum.ea.com/eaforum/categories/show/232.page

SON KARAR

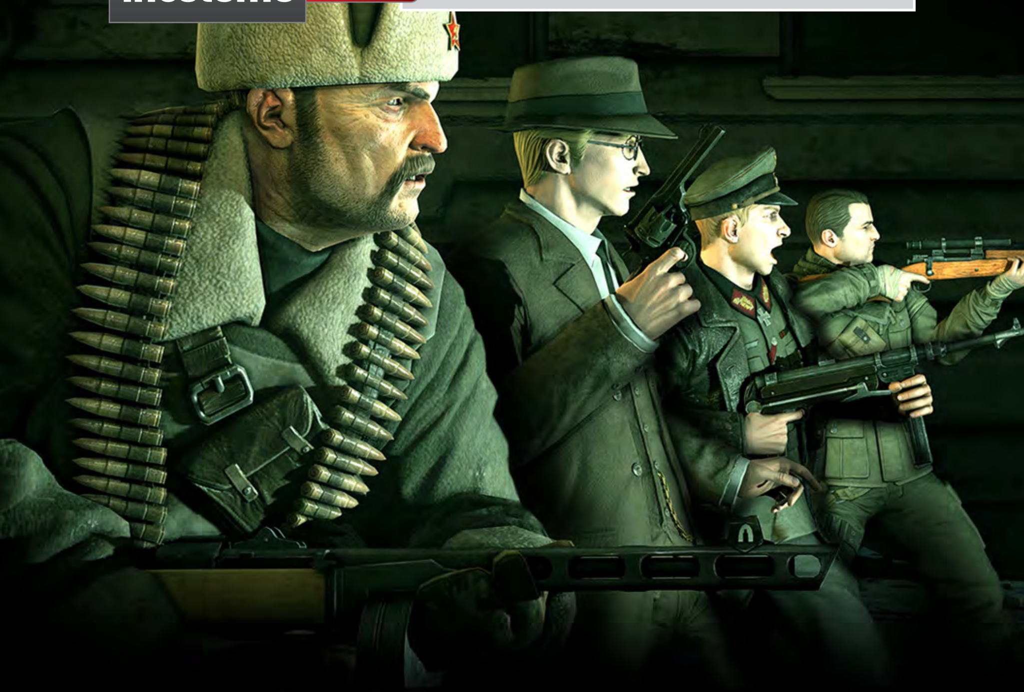
Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

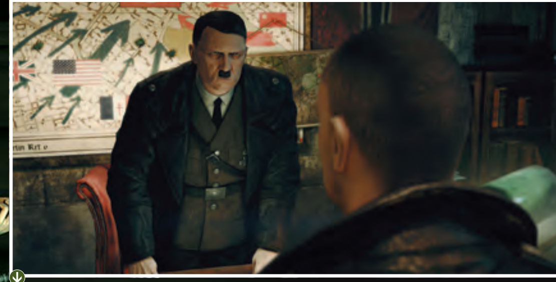
Garip şekilde hâlâ çok fazla eksiği var ama bittiğinde çok güzel bir oyun olacak!

7,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PC





Bu Almancı çikolata getirenlerden değil. :(

Gövdeyi kan götürüyor!



BUNLAR NAZİ ZOMBİ BÖYLE? -BERKAN CESUR

SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

Sniper Elite > Sniper Elite v2 > Sniper Elite: Nazi Zombie Army



Sniper Elite, bir türlü fanı olacak kadar alışamasam da oynamadan duramadığım bir seri. İnsanın headshot'a bağımlı olabileceğini ve günlük dozunu almazsa asabiyete varan sonuçlara ulaşabileceğini ailecek gördük, izledik. Yapımcı Rebellion, bu sefer işin içine epey fantezi katılmış şekilde karşımıza çıkıyor: Nazi Zombiler! Her ne kadar daha önce *Call of Duty* standartlarına uygun şekilde mükemmelleştirilmiş halini yeterince görmüş olsam da heyecanlanarak açtım *Sniper Elite: Nazi Zombie Army*'yi. Giriş videosundaki öfkeli Hitler'i görünce, "Aha!" dedim, "hikâye anlatılacak!" Ama sonra ne oldu... Hem "sözde" hikâye, hem de faremin sol kliği monotonluktan yalan oldu...

PAT PAT PAT!

Oyunu kısaca anlat deseniz, tam tanım sanırım bu olurdu. *Nazi Zombie Army* serinin diğer oyunlarına göre cephaneyi daha bol keseden sunan, neredeyse ikincil ve tekli silahlarınıza hiç ihtiyaç duymayacağınız bir sniper oyunu olmuş. Sürekli olarak pat pat pat sesleri eşliğinde headshot serileri yapabiliyorsunuz. Fakat oyundaki düşmanlarınız zombi sürüleri olunca arada bir köşeye sıkışmanız da kaçınılmaz tabii. Böyle durumlarda da imdadınıza el bombaları ve mayınlar yetişiyor. Aman bu bombaları yerleştirirken çok düşünmeyin, zombiler yerden fışkırdıktan sonra ne kadar uzun süre ayakta kalırsa o kadar insanlaşıp daha hızlı, daha atik oluyorlar. Bu da son anda yaptığınız tüm planları altüst edebiliyor. Unutmayın, zombiler yavaştır ama dibinize girmelerine izin verirseniz ölüm saniyeler içinde gelir! Ve *Nazi Zombie Army*'de de bu gelenek bozulmamış.

Gelelim oyun mekaniklerine. Açık açık (ve bağırarak) bir öneride bulunacağım. BU OYUNU SAKIN TEK BAŞINIZA OYNAMAYIN. Bunu, "Korkudan ölürsünüz" gibi güzel bir cümleyle tamamlayacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Bir ölüm var elbet, ama korkudan değil, sıkıntıdan. Oyunun senaryo modu ne yazık ki başından sonuna aynı şeyleri yaptığınız, bir de özel slow-motion efektini kapatmazsanız iyice kansere bağlayacak türden bunaltıcı ve tekrara dayalı. Dört kişiye kadar çıkabilen co-op modunda ise nispeten zor ve eğlenceli. Tıpkı *Diablo*'daki gibi yeni bir oyuncu katıldığında zorlaşan oyun sistemi, ortamı elinden geldiğince dengeliyor. Yalnız aman dikkat, biri oyundan çıktığı an, o oyuna tekrar kurulmadan katılamıyor. Bu durumda iki seçeneğiniz var. Ya kendinizi zorlayıp hızlı bir şekilde checkpoint'e ulaşacaksınız ya da kaybettiğiniz dakikalara aldırmadan oyunu yeniden kuracaksınız. Burada bir sıkıntı olduğu kesin.

KORKU VAR MI, KORKU?

Zombi oyunu denince insanda ister istemez bir korku beklentisi oluşuyor. Ama ne yazık ki *Nazi Zombie Army* bu konuda da inanılmaz tasasız. Yiğidi öldür, hakkını yeme; oyunun sizi çaresiz bıraktığı, soğuk terler döktürdüğü anlar da var ama korku kelimesinin içini dolduracak kadar değil. Halihazırda yarattığı gerilim, *GTA Vice City*'nin oyuncak helikopterli bölümündeki gerilimle aynı tadda diyebilirim.

Benim *Sniper Elite* serisinden beklentilerim mi fazla, yoksa bu oyun başlı başına çıkmak yerine kallavi bir *Sniper Elite v2* modu mu olmalıydı tartışılır. Bu savaşı da kaybettiniz deyip Nazi zombileri kurşunlarımızla yolculuyoruz.

"Onlar önce Nazi, sonra zombi!"
–Wirkola, Dead Snow

EKMEĞİNİ NAZİ ZOMBİDEN ÇIKARANLAR

İşin içine fantezi unsurları girdi mi ipin ucu ister istemez kaçıyor. "Nazi Zombi" fikri ilk kimden çıktı bilmiyorum, ama kimler bu işten ekmek yedi, adım gibi biliyorum! İşte Nazili Zombili kurgular:

Oyunlar • Wolfenstein serisi • Call of Duty: World at War (ve Black Ops'ta mini oyunlar) • Sniper Elite V2
Filmler • Shock Waves (1977) • Zombie Lake (1981) • Oasis of the Zombies (1981) • Horrors of War (2006) • Outpost (2008) • Dead Snow (2009) • War of the Dead (2011) • Nazis at the Center of the Earth (2012) • Urotsukidōji II: Legend of the Demon Womb
Diğer • Dead Heat (Roman) • Hellsing (Manga) • Marvel Zombies (Çizgiroman serisi)



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Grafikler gayet canlı ✔ Oyun akıcı ve optimizasyonu güzel ✔ 21365465 kilometreden headshot çok zevkli
✖ Düşman modellemeleri kısır ✖ Hikâye nerede? ✖ Ama bu çok sıkıcı

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Serinin meraklıları için "eh", gerisi için "öf" bir oyun olmuş.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rebellion → **Yayımcı:** Rebellion → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** Steam (15$) → **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** www.rebellion.co.uk/nza

EN GÜZEL YERİ

Alakasız bir şekilde ve aniden karşıma dev bir demir top çıkarıp "hadi bunu ittir" diyen bir oyun Trials. Hafiften kafası güzel. Ve bunu kabullendiğiniz noktada, artık nasıl olup da havada üç takla attıktan sonra hiçbir şey olmamış gibi yola devam edebildiğinizi sorgulamaktan vazgeçiyorsunuz.

GÜÇTE BİR DENGESİZLİK SEZİYORUM

-MERT YİĞİT DOĞRU





HER AY ORGANİZE SANAYİ'NİN dışına çıkıp Oyungezer'in oyun bahçesine sızarak kafa dağıtıyorum biraz. Sonuçta o kadar donanımla uğraş, bilmediğin bir ton şeyle karşılaş, haber topla, fiyat öğren gibi işlerin yanına bir oyun yazısı eklemek iyi geliyor. Hem böylece sabahtan akşama kadar oyun oynuyorum Sanayi'de, var mı ötesi?

MOTURUNU KAP DA GEL!

Trials Evolution'ı oynadım, notlarımı ve ekran görüntülerimi aldım ve "Dur bakalım, millet ne demiş bu oyun hakkında?" diyerek vardım internetin yoluna. Okuduğum yerli-yabancı bir iki metinde gördüğüm *Motocross Madness* ismi beni benden aldı sevgili oyungezer. Nostaljik adamım bilirsin, daldım yine ilk bilgisayarımla gelen Windows 98 SE CD'si içindeki demolardan en çok takıldığım *Motocross Madness* hatıralarıma (diğeri de *Age of Empires: The Rise of Rome*'dur). Oyuna bir de o gözle baktım, bir daha tıkladım masaüstündeki Uplay'i...

3B platform şeklinde ilerleyen *Trials Evolution*'da biz bir motoruz ve gidiyoruz arkadaşlar, evet. Giderken de motorun üzerindeki sürücüyü öne ve arkaya yatırarak denge sağlıyor ve garibimin kafa üstü ya da sırt üstü çalışmasını falan önlüyoruz. Arada aynı garibi bir kayak tahtası üzerinde görebiliyor, bazen de hiç göremiyoruz. Koca bir dev küreyi yönettiğimiz bir bölüm vardı mesela oyunda, oyunla alakasız. Alakasız, ama eğlenceli ve farklı.

BENZİN BİTİYOR!

Oyunda ilerlemek, belli bir zaman sonra rutine biniyor. D'den A'ya kadar lisans (ehliyet de diyebilirsiniz) alıyorsunuz oyun boyunca. D lisansını alınca, o lisans için düzenlenen parkurlarda oynuyorsunuz. Sonra C lisansı sınavı açılıyor, ona girip kazandığınızda da C lisansı parkurları patlamak için sizi bekliyor. "Rutine bindi" dediğime bakmayın ama. Parkurlar ve mekânlar o kadar çeşitli ki, hiç sıkılmıyorsunuz oynarken (birinde savaşın ortasında, diğerinde cennet bahçesinde...). Sıkılsanız da, oyuncuların oluşturduğu farklı parkurları indirip oynayabiliyor; en olmadı zevkinize göre "Lite" ya da "Pro" yol editörleriyle kendiniz pişirip kendiniz yiyebiliyorsunuz. Ben hazırcı olduğumdan hiç uğraşmadım ama uğraşan için seçenek bol.

Kendinizle yarıştığınız oyunda farklı yarışlar yapıyorsunuz. Birinde "Benzin bitene kadar gidebildiğin yere git bakalım!" diyor oyun örneğin. Diğerinde sürücüyü motordan fırlatıp, eline bağlı tahtalarla en uzun süre uçurmaya çalışıyorsunuz kuş misali. Yönettiğimiz dev küreden bahsetmiştim değil mi? İşte tüm bunlar, oyundan kopmamanızı ve *Trials Evolution*'dan devamlı yeni sürprizler beklemenizi sağlıyor. Tek başınıza sıkıldınız mı? Diğer oyunculara bulaşın, yakaladığınızla oynayın. Özellikle arkadaşlarınızla eğlencenin dibine dibine on kat daha etkili vuracağınızı garanti ediyorum.

MOTOR!

Her yeni lisansla yeni motorlar açılırken, her etkinlik sonrası kazandığımız dolarcıklarla da sürücümüzü donatabiliyoruz. Achievement'lar falan da hediyesi. Bunun yanı sıra oyun, yaptığınız her şeyi kayıt altına alıyor (süre, kazanılan para vs. tarzında rekorlar) ve yarışlardaki başarınıza göre bronz, gümüş ve altın madalyalarla ödüllendiriliyorsunuz. Oyunun bir eksisi burada ortaya çıkıyor: Özellikle ilk oynamaya başladığım zamanlarda, hiç sol sağ yapmadan dümdüz basarak iki üç altın madalya kaptığım oldu. Sineye çektim ben de (çok üzüyorlar beni). Hazır eksilerden girdim, gayet şirin ve güzel grafikleri olan oyunda doku kaplama problemleri olduğunu da sıkıştırayım araya. Her yarışın başında dokular sonradan geliyor, beni üzüntülere gark ediyor. Üzerine bir de motordan düşen o sürücünün anlamsız hareketleri yok mu...

Daha söylenebilecek çok şey var aslında ama *Trials*'ı ayrıntılara boğarak anlatmak istemiyorum. Çünkü öyle bir oyun değil bu. Dibine kadar eğlenceli, bir o kadar da uzun ömürlü. Akşam yorgun argın eve geldiğinizde iki el atmak isteyeceğiniz oyunlardan yani. Zaten altın madalyayı almak için sonsuz döngüye gireceksiniz, geri tuşunuz (backspace) aşınacak. Ama yaşadığınız eğlence baki kalacak.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Dibine kadar eğlence ✓ İçerik zenginliği muazzam ✗ Grafik hataları
✗ Yarış sonunda sürücünün anlamsız ölümü (İşler Güçler'deki Berker mübarek)





OGZ Battlefield muhabirimiz, sıcak çatışmaları yerinden izlemek için atladı motoruna!

"Affirmative!"

→ **Tür:** Aksiyon, Yarış → **Yapım:** Redlynx Ltd., Ubisoft Shanghai → **Dağıtım:** Steam → **Dijital İndirme:** Steam (20$) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Sistem:** Ekonomik → **Dahası İçin:** bit.ly/16VPFZp

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Masaüstündeki ikonu kendinizi iyi hissettiren bir oyun. Sıkıldıkça arayabileceğinizi bildiğiniz neşeli arkadaşlar gibi.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

THE SHOWDOWN EFFECT

BİZ BİR UÇAN TEKME SÖYLEMİŞTİK, AMA? -POZAN ERTEN

GENELDE 80'LERDE çekilen ülkemizde ise özel televizyonların işgali ile birlikte 90'lı yıllarda neredeyse her gün farklı bir tanesini izlediğimiz macera-dövüş filmlerini unutmak mümkün değil diye düşünüyorum. Chuck Norris, Jackie Chan, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Michael Dudikoff, Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal ve daha birçok yıldız televizyonlarımızı ve videolarımızı neredeyse her akşam şenlendiriyordu. Bu filmleri izleyip sokak aralarında arkadaşlarımızla yaptığımız tahta sopalı taşlı çatışmalar, mahalleyi boydan boya sadece bahçelerin duvarlarından atlayarak geçtiğimiz komando oyunları, okuldaki tahta sıralarda yaptığımız en keyifli sohbetlerimiz çocukluğumuzun eşsiz anıları olarak yer etmiştir. Bu dönemler bizim için herhangi bir matematik işleminden daha büyük bir problem olan "Kim kimi döver?" sorusunun yanıtını yıllar sonra bir oyundan alabileceğimizi ise asla düşünemezdik herhalde. Magicka'nın yapımcısı Arrowhead Game Studios'dan gelen The Showdown Effect tarz olarak o dönemin filmlerine ve kahramanlarına göndermelerle dolu, bol bol kurşun yağmuru ve ağızlara uçan tekme içerikli bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

"There is no 'ctrl' button on Chuck Norris' computer. Chuck Norris is always in control."

Hemen belirteyim, oyunun herhangi bir tek kişilik ya da co-op modu mevcut değil. Elimizde sapına kadar çoklu oyuncu destekli ve bu amaçla yapılmış bir oyun var. İnternet kafelerin ilk açıldığı zamanlarda 7-8 arkadaş Quake oynar ve akıl almaz eğlenirdik hani. İşte oyunun ilk amacı bu ruhu yakalamak olmuş. Yerel ağ desteği olmasa da internet üzerinden sunucunuzu açıp eşinizle dostunuzla harala gürele birbirinize girebilirsiniz. Öğrenmesi kolay bir oyun olduğundan eğlenceye balıklama dalmanız oldukça kolay. Steam üzerinden satın alıp oyunu kurmanızın hemen ardından birkaç klikle sunucu açmanız ya da derecenize göre bir sunucuya giriş yapıp ortalığı dağıtmaya başlamanız mümkün. Oyuna başladığınızda dört adet seçilebilir karakter ile karşılaşıyorsunuz. Ardından oyun içerisinde kazandığınız puanları harcayarak dört adet ekstra karakteri açmanız da mümkün. Her biri ayrı özelliklere, ayrı göndermelere ve ayrı oynanışa sahip bu karakterlerin incelemesine sayfanın en sağında denk geleceksiniz. Merak edenleri hemen oraya alayım.

Bu çeşitlilik sadece karakterlerde değil kullandığınız silah kaplamaları, kostüm ve her türlü alet edevat için de geçerli. Oyun içi puanlar yahut gerçek para karşılığında bunlara ulaşmak mümkün. Ama şu an dükkanda çok fazla seçenek olduğu söylenemez. Oyunun gelişim süreci yapısı gereği uzun vadeli devam edecek gibi. Bu da çok uygun fiyata alacağınız bu oyunun sürekli güncellenerek ileride fiyatının karşılığını çok daha fazlasıyla size vereceği anlamına geliyor aslında. Hele ki oyunun en güzel yanı olan karakterlere yenileri eklenir ve bunlara oyun içi puan ile ulaşılmaya devam edilirse oyunun hem eğlencesi hem de ömrü katlanarak büyüyecektir. Oyun içi puan toplamak çok fazla başarılı olmasanız bile mümkün. Şöyle bir girip çıktığınız sunuculardan bile cüzi de olsa biraz puan alarak seviniyorsunuz. Gerçek para harcamak ise tamamen size kalmış. Ben sunucularda karakterini çok şık giydirip kuşatan ve oyunun havasına daha çok giren, daha çok hırslanan, daha çok asıp kesen ve hepimizden daha eğleniyor gibi görünen fazlasıyla oyuncuya rastladım ve canım çekmedi değil.

"Chuck Norris can touch MC Hammer."

Oyun bu derece kolay bir giriş kısmının ardından ustalaşma konusundaki zorluğu ile size hırs yaptırma niyetinde olsa da, bu birçok oyuncuda ne yazık ki ters tepecektir. Hele ki döneme ve bu tip oyunlara ilgisi olmayanlar için birkaç maç boyunca hiç kimseyi öldürememek onları oyundan soğutacaktır diye düşünüyorum. Oyunun hızlı bir başlangıcın ardından öğrenme ve oyuna alışmak konusunda bir dengesizliği mevcut gibi geldi bana. Bu noktada önerim oyundan keyif aldıysanız sabredip daha çok deneyim kazanmaya çalışmanız yönünde. Bu size lanet olası popoları daha kolay tekmelemeniz, erkekliğin onda dokuzunu daha seri yapmanız, ani bir ters takla ile geri dönüp kaş arası diye tabir ettiğimiz noktaya daha çok kurşun atmanız olarak geri dönecek. Bir Chuck Norris kolay yetişmiyor arkadaşlar. Bunun bilincinde olup oyundan çabuk kopmamaya çalışmanızı öneriyorum.

Bahsetmekte biraz geç kaldım sanırım, oyun 2.5 boyutlu. 3D çizimli mekanlar ve karakterler eşliğinde 2D platform tarzı oynanışla çok da büyük olmayan ama fazlasıyla efektif haritalarda kah kaçarak kah kovalayarak katliam gerçekleştiriyoruz. Bu katliamları gerek karakterlerin özel güçlerini kullanarak gerekse haritalardaki etrafa saçılmış




Bir Godzilla gördüm sanki!

pek çok silahı kullanarak şekillendirmek mümkün. Ayrıca çizgi film görselliği eşliğinde akıttığınız kanlar, ikiye bölünen bedenler animasyon olarak oldukça iyi. Oyuna girerken iki adet silah seçebilme hakkımız var. Bir uzak bir yakın silah seçmek en mantıklısı. Özellikle karambol noktalarda lazer kılıcı, balta, katana gibi yakın dövüş silahları çok işe yarıyor. Harita sayısı şu an için sadece dört tane. Ama oyunun kimliğinin haritalara yansıması sonucunda her biri ayrı bir eğlence ve oyun tecrübesi sunuyor. Bir de buna dört farklı oyun çeşidi eklenince önümüzdeki eğlence gittikçe büyüyor. Ama kısa zamanda oyunun tükenmemesi adına özellikle harita sayısının ileride artması kesinlikle gerekli.

"Chuck Norris won the World Series of Poker using Pokemon cards."

Oyunun seslendirmeleri içerik olarak eğlenceli olsa da teknik açıdan çok başarılı değil. Menüde çalan parça oldukça gaz, ayrıca Steam klasöründen oyunun diğer parçalarına da ulaşmak mümkün. İyiler ama harika değiller, ayrıca sayıları az. Ama AC/DC, Guns N' Roses benzeri 80'lerin popüler hard rock ya da glam parçaları lisanslanabilse gerçekten harika olurdu bu oyun için. Anlayacağınız üzere özellikle içerik olarak çok zengin olmayan ama gelişme potansiyeline sahip bir oyun var karşımızda. Oyuncuların desteği bu noktada yapımcılar için çok önemli. İnanıyorum ki bağımsız bir yapımcı olan Arrowhead oyunculardan destek gördükçe içeriği genişletmekte hiç de cimri davranmayacaktır. Ama bu haliyle bırakırlarsa yakın zamanda sevenlerini kaybetmeye başlaması kaçınılmaz.

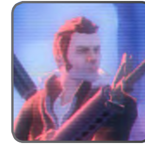
Seri davranmak zorunda olduğunuz Deathmatch oyunlarını, 80'lerin macera dövüş filmlerini ve karakterlerini, 2.5 boyutlu oynanış ve platform öğelerini seviyorsanız hepsini bir güzel bir araya getiren The Showdown Effect'e kesinlikle bir göz atmanızı öneriyorum. Reflekslerinize güveniyorsanız ve hırs yapmaya başlarsanız başından kalkmanız zor olabilir. Ama şu an için zengin olmayan içerik canınızı sıkacaktır. TSE'nin uzun vadeli bir oyun olup hep hatırlanacağı veya Steam hesabınızın tozlu kütüphanesinde bir daha okunmayacak bir eser olma ihtimali kendi ellerinde görünüyor.

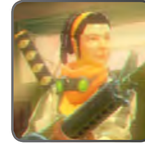

Biber gazının da beteri var.

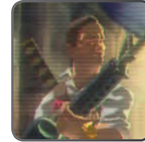
NE İYİ NE KÖTÜ?

- 80'ler aksiyon filmi kahramanları teması
- Hızlı oynanış
- Soluksuz eğlence
- Animasyonlar
- Yetersiz içerik
- Teknik hatalar
- Sesler
- Gamepad desteği yok


Tanımadığımız insanlara kapıyı açmamalıyız.

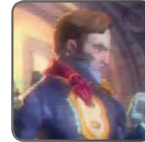

Dutch McClone
Gelecekten gelen biri tarafından kimliği çalınan Dutch, bir öğretmen ve kimliğini geri istiyor.
Esin kaynağı: Arnold Schwarzenegger
Özel gücü: 3 saniye hasar görmeme

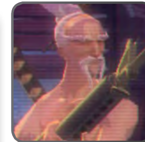

Hailey Skye
10 Nobel ödülü sahibi babasının izinden giden bilgiç kızımız. Alet edevat parası için savaşıyor.
Esin kaynağı: Lara Croft
Özel gücü: Jetpack


Hank Stream
Kaçırılan ailesini 24 saat içinde bulması gereken eski Delta Force üyesi.
Esin kaynağı: Bruce Willis ve Chuck Norris
Özel gücü: El bombası


Leona Wolf
Nerede savaş, orada Leona desek yeridir. Savaş alanında doğduğu söylenen Leona spor için öldürenlerden.
Esin kaynağı: Mel Gibson(!)
Özel gücü: The Hunt gücü ile hızlanma


Sgt. Lance Koboldski
Emekliliğine bir gün kala ortağı öldürülen ve öç almaya karar veren sert polisimiz.
Esin kaynağı: NYPD polisleri ve Danny Glover
Özel gücü: Sağlığını daha hızlı yenileme


Lord Edmund Gauntlet
Efendi bir abimizken ihanete uğrayan Lord Edmund, hapiste geçirdiği süreden sonra biraz pisleşiyor.
Esin kaynağı: Nevi şahsına münhasır
Özel gücü: Zehirli tüpler atabilme


Mr. Shur Foo
Kendini savunmak dışında kavgaya girmemeye çalışan bu dedenin en büyük hobisi Amerikalı gençleri eğitmek.
Esin kaynağı: Miyagi Usta
Özel gücü: Uçtukça uçan tekme


Mizu Ichiban
Battle Royale'den sağ çıkmasının ardından travmadan travmaya koşan dengesiz Mizu.
Esin kaynağı: Liselim şarkısı
Özel gücü: 10sn boyunca hasarı yarılanıyor/katlanıyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

İçerik olarak genişlemeye devam ettiği takdirde uzun soluklu olabilecek eğlenceli bir yapım.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Multiplayer Shooter → **Yapım:** Arrowheads Game Studios → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** forum.paradoxplaza.com

BÖYLE ÜÇ ASKERİM OLSUN, DÜNYAYI DİZE GETİRİRİM -NURETTİN TAN

Sniper: Ghost Warrior 2

KESKİN NİŞANCILIK, SEVSEK DE yargılasak da karizması olan bir şey değil midir? Yalnız kurt, dağda bayırda gezer, yattığı mesafeye göre matematik yapar, ölçer biçer öyle ateş eder, hedefinin hiç şansı yoktur. Yetenek gerektiren bu askeri sınıfın maceralarını anlatan efsane filmler vardır. Mesela aranızda halen *Enemy at the Gates*'i izlememiş olan varsa mutlaka baksın. Jude Law'ın en sevdiğim filmidir, Rusların Stalingard'ı aslanlar gibi nasıl savunduğunu anlatır. Sniper'lara uyuz olduğumuz bir yer varsa o da çevrimiçi oyunlardır. Gerçi orada da içten içe saygı duyarız, hele ki kısa mesafede bile alnınızın ortasından vuracak kadar yetenekliyse... Neyse, tüm bu veriler birleştiren herhangi bir yapımcı, gayet doğal olarak "Neden bir keskin nişancı oyunu yapmıyorum" diye sorabilir kendine, değil mi? Gelin, bu harika fikri sonuçlarına bir bakalım.

TUZAĞA DÜŞTÜNÜZ!

Hoş bir giriş yaparak sizi yazının ikinci paragrafına çektim ki bu incelemeyi yazarken harcadığım emeği ve oyunu oynarken çektiğim eziyeti en azından yazıyı okuyarak ödüllendirmenizi istedim. Teşekkürler, artık geri dönüşünüz yok (lütfeeeen!).

Oyunun elle tutulur tek kısmı hikâyesi. Özel timinizle biyolojik bir silahın transferini engellemeye çalışıyorsunuz. Tam görevi bitireceğiniz esnada olaylar patlıyor, siz duygusal bir karar alınca adamlar biyolojik silahı kaçırıyor. Sonra zamanda geriye giderek Bosna'yı ziyaret ediyoruz, hikâyenin biraz daha derinleşmesine tanıklık ediyoruz ve oyunun sonunda ise *Enemy at the Gates*'in finali gibi bir hava ile son kez tetiğe basıyoruz... Mutlu son.

SGW2, CryEngine 3 kullanıyor. Ama firma ya parası çıkışmadığından bu harika grafik motorunun sadece demosunu alabildi ya da o kadar yeteneksiz çalışanları var ki bu motorla yapılabileceklerin ancak yüzde birini falan çözebildiler. Ayrıca artık CryEngine kullanan oyunlarda palmiye ağacı görmek istemiyorum! Tropik ada da görmek istemiyorum! Allah rızası için güzelim motorun gücünü yeşillik ve betonarme gri binalar dışında bir şeyler tasarlayarak gösterin. Sakinim... Sakinim...

BU KOLAYLIK "NORMAL" Mİ?

Oyunu neden sevemediğime gelecek olursak oynanabilirlik, yapay zekâ ve çizgiselliğini üç büyük sebep olarak gösterebilirim. Önce oynanabilirliğe değineyim. Eğer ilk *Sniper*'ı seviyorsanız (ki birincisi bence çok daha iyiydi) ve bu yazıyı okuduktan sonra bile ikincisini denemeye kararlıysanız "Zor"da oynamanızı öneririm. Çünkü Kolay ya da Normal seviyede oynarsanız, kurşunu sıkmanız gereken yeri gösteren kırmızı nokta ve düşmanların kafalarının üzerindeki "Ben buradayım!" okları açık kalıyor. Evet oyunda esen rüzgâr var, mesafeye göre merminin yerçekimine kapılarak sapması da var fakat normal zorluk seviyesinde bile oynasanız oyun bunları resmen yok sayıyor ve *Sniper 2*'nin hiçbir zorluğu kalmıyor. Keskin nişancıları yalnız zannederdim ama bazı durumlarda sanırım yanlarında "Spotter" denen yer, mesafe, rüzgar hızı gibi konularda yardımcı olan kopilot misali yardımcıları var. Oyunun bazı bölümlerinde yardımcınız size eşlik ediyor ama nasıl ateş edeceğinizi söylemekle kalmıyor, hangi metrekareye nasıl adım atacağınıza kadar size emir veriyor. Bırak da karşıdan gelen asker grubuna yakalanmamak için trenin altına girmeyi ben akıl edeyim, ya da boş kulübeye zamanında kaçmayı ben keşfedeyim! Ama hayır, Spotter ne zaman adım atacağınızdan nerede duracağınıza kadar her şeye burnunu sokuyor. Bununla da kalmayarak düşman olan bir bölgeye girdiğinizde hangi düşmanı ne zaman öldürmeniz gerektiğini işaretleyerek size iyice bitki muamelesi yapıyor. Bazı bölümlerde Spotter'dan kurtuluyorsunuz ama bu sefer de telsiz frekansından Vance denen kadın musallat oluyor, "Önce şunu vur, dur, kalk, yat, yürü anca gidersin..."

Aslında bundan daha beter anlar da yaşadım ama sadece bunun ekran görüntüsünü almışım. Şu ilerdeki vatandaş ben orada dans etsem bile yüzü bana dönük olmasına rağmen beni görmüyor. Bu şekilde Frodo'nun görünmezlik pelerini sırtımdaymış gibi rahatlıkla aralarında gezdim. CryEngine kullanıyorsun anladık ama motorun yanında bedava Nanosuit verdiklerini bilmiyordum.







Minik timimiz içeri sızıp rehine kaçıracak, biz de onları tepeden koruyacağız. Elbette tüfeğimiz hiç ses çıkarmıyor, saf olmayın! Ve yine elbette şu resimde görünen bütün hedefleri onlar farkına varmadan öldürmek zorundasınız. İnanın her büyük bölümde buna benzer aksiyon sahneleri var, lunaparkta bir paket sigara için havalı tüfekle oyuncak ördek vurmaya benziyor.

Ateş ederken de müthiş bir sıkıntı var çünkü neredeyse herkes tek kurşunda ölüyor. Tamam, keskin nişancı tüfeği söz konusu olduğunda bu gayet normal gözükebilir (10 metre mesafeden kafasında kask bulunan adamlar hariç, onları kaskları koruyor. Hı hı...) ama ucunda susturucu olan tabancamın tek kurşunuyla sessiz sedasız ölen askerler gerçekten çok sinir bozucu. Hele bir de gece görüş gözlüğü var ki evlere şenlik. Oyunun hiçbir noktasında inanın gece görüşüne ihtiyacınız yok çünkü o olmadan daha iyi görüyorsunuz, gözlüğü takarsanız adamlar parlamıyor bile.

YAPAY ZEKÂ BİTKİSEL HAYATTA

Yapay zekânın acil olarak lobotomiye ihtiyacı var. Üzerimde zerre kamuflaj olmadan, güpegündüz düşmanların gözü önünde ufak ufak yürüyorum ama beni fark etmiyorlar. Görmeye başlasalar bile olacakları idrak edemiyorlar. Önce pusulanızın çevresi kırmızılaşarak uyarı veriyor ve ancak o noktada çok uzun kalırsanız yakalanıyorsunuz. Aynı şekilde düşmanın bize ateş ederken yaşadığı tereddüt anının uzaması, ikinci hatta üçünü atışı rahatlıkla yapmamızı sağlıyor. Ha bir de unutmadan belirteyim, oyundaki düşmanlar sağır. Sahil koyunu hilal gibi saran tepelerden koyun tam ortasındaki malikanede bulunan korumaların onlarcasını vuruyorum ama tüfeğimde susturucu olmamasına rağmen kimse beni duymuyor. O gürültüye tepki vermedikleri için de, ben vurmasam bile doğal seleksiyona uğruyor adamlar.

Ama oyunun en sinir bozucu yanı çizgiselliği... Hikâye iyi olduktan sonra açıkçası çizgisel olmuş, olmamış kafaya çok takmıyorum ama anlatacak zerre kadar hikâyesi olmayan bir oyun bana aptal muamelesi yaptığında gerçekten sinirleniyorum sevgili okuyucu. Gideceğimiz noktalar hep ileride bir yerlerde ve ekranda sürekli işaretli duruyor, görmemeniz imkânsız. Hatta silahımızı kaybettiğimiz bir bölümde tüfeğimizi tekrar bulmamız gerekiyor. Onu alana kadar tabanca ve bıçakla idare ediyoruz. Bir düşmanı öldürüyoruz ama onun silahını alamıyoruz. Normalde düşmanların silahlarını kullanabilme gibi bir seçenek varken sırf yapımcılar bu bölümü kendi kitaplarına uydurmak istediği için yerdeki silahı kullanamıyoruz. Bunun haricinde haritada hep nöbet bekleyen askerlerin olduğu bölgeleri basıyorsunuz. Onlar bekliyor, siz de teker teker vuruyorsunuz. İki nöbet noktasının arasındaki mesafe ıslık çalsanız duyulacak kadar yakın olmasına rağmen birinde kıyamet kopsa bile diğer taraf uyanmıyor. Bazı bölümlerde sıcak çatışmalar için ufak bir tim ilerliyor ve siz onların geçeceği yolu uzaktan teker teker temizliyorsunuz. Aynı bir çocuğun elindeki su tabancasıyla karınca yuvasından çıkan karıncaları fışk fışk diye vurması gibi (evet yapardım, utanıyorum). Bu bölümler bile öylesine kısıtlayıcı ki anlatamam.

A ve B noktası var ama tim öncelikle A noktasına gelmeli. Silahın dürbününü A noktasından başka bir yere çeviremiyorsunuz, ta ki orayı temizleyene kadar... Gerçekten içler acısı, gerçekten...

Bunun dışında oyunun iyi yanları yok mu? Elbette var, karakterimiz Anderson'ın sesi gerçekten çok karizma. Basit bir "Stamina" çubuğu yapmak yerine koştukça artan bir kardiyo ölçer koymuşlar 170 civarı (fat burn!) soluğunuz kesiliyor. Önceden de dediğim gibi oyunu zor seviyeye getirirseniz biraz mücadele etmeye başlıyorsunuz ama yerçekimine alışmak için çalışmalısınız. İşin sıkıntılı tarafı ise ıskaladığınız anda düşmanın çoğunlukla farkına varması (silah sesi onları rahatsız etmiyor ama ıskalarsanız çok kızıyorlar). Ölünce oyuna geriden başlamak ve aynı şeyleri baştan almak sinir bozucu… Çoklu oyuncudan ise fazla bir şey beklemeyin. Biri ateş edene ya da birinin merceği parlayana kadar herkes olduğu yere yatıp bekliyor. Biri ateş ediyor, oyundaki diğer herkes de ona ateş etmeye başlıyor, hehe. Eğer camper'sanız bundan hoyratça zevk alabilirsiniz. Şunu da yazmadan geçemeyeceğim, oyun sonunda duyacağınız müthiş klişe laf: "My rifle is my best friend. It's my life!" (Tüfeğim benim en iyi dostum, hayatımdır!) Lütfen biri üzerime toprak atsın!

Keskin nişancılık üzerine bir oyun yapılacaksa oyunun çok sağlam bir hikâyesi ve en ince detayına kadar ilgilenecek bir ekibi olması gerek. Oyunu oynadıktan sonra "City Interactive *SGW2*'yi acaba dört kişiyle mi hazırladı, beş kişiyle mi?" diye sormaktan kendimi alamadım. Boşu boşuna 29$ harcamak istiyorsanız *Sniper Ghost Warrior 2* tam size göre.

Yazıda da bahsettiğim "Spotter" dediğim sözde bizim ayak işlerimizi yapması gereken yardımcı eleman bu. Ama görüldüğü üzere her bölümde önden önden giderek ileriden gelebilecek bütün tehlikelere karşı neler yapmamız gerektiğini bize anlatıyor. Böylece bütün oyun uzun bir eğitim (Tutorial) bölümüne dönüşüyor, hiç korkmadan ilerliyorsunuz. Konuşan GPS gibi bir şey ya da Siri...

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hayatta bazen saçma şeylere zaman harcadığımızın farkına varmamızı sağlaması ✖ Hikâye ✖ Yapay zekâ ✖ Aşırı çizgisellik ✖ CryEngine 3'ün hakkını verememesi ✖ Zayıf çoklu oyuncu ✖ Çabuk biten görevler ✖ Gözünün üstünde kaşı olması



→ **Tür:** FPS → **Yapım:** City Interactive → **Dağıtım:** Namco Bandai / Tiglon → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 76 TL (Limited Edition)
→ **Dijital İndirme:** 48TL (PlayStore) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.sniperghostwarrior.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

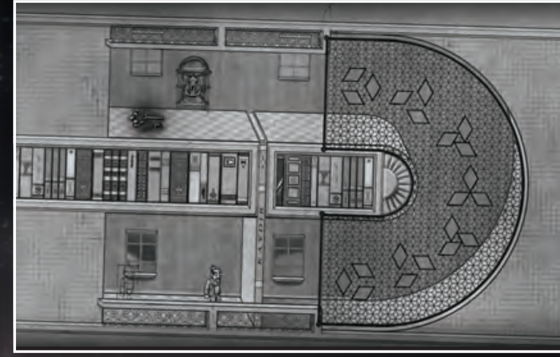
Yapımcı yapım sürecinin uzamasını oyunun cilalanmasına bağlanmıştı ama bir kez daha süslü vaatlere kanmamak gerektiğini tecrübe ettik.

4,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



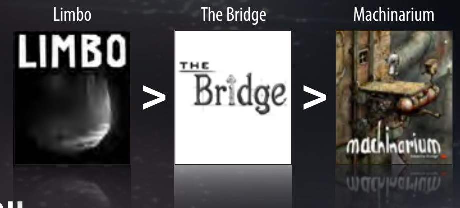
Müteahhiti hanginiz dövmeye gidiyor?



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ El çizimleri ✔ Akıl almaz sürreal grafikler
- ✔ Atmosfer tam tadında ✖ Hikâye anlatımı olaydı, iyiydi

Limbo > The Bridge > Machinarium



TÜM DUVARLAR ZEMİN OLSA, DÜNYA ÇOK DAHA BÜYÜK BİR YER OLURDU -BERKAN CESUR

THE BRIDGE

Emir altında, önceden saptanmış amaçlar uğruna çalışan birinden ne kadar yaratıcılık bekleyebilirsiniz ki? Ana akım ünlü oyunların kaçı birbirinden tamamen farklı fikirler üretiyor mesela? İnanın sandığınızdan da az! Buna rağmen bağımsız yapımcıların özgür duruşları ve akıllarına gelen fikirleri ticari kaygı taşımadan işleyebilmeleri, son yıllarda oyun dünyasının en değişik ve devrimsel oyunlarını görmemizi sağladı. Büyük kuruluşların desteklediği ve giderek genişleyen etkinlikler sayesinde, ihtiyaç duydukları maddi, manevi motivasyonu almaya devam eden bu "ev yapımı" oyunlar, artık kendi hayran kitlesi olan, başlı başına bir tür haline geldi. Bu yazının kahramanı *The Bridge* de işte bu süreçlerden geçip gelen bir oyun.

The Bridge, ilk olarak IndieCade 2011 finalistliğiyle adını duyurmuş garip bir oyun. Fizik oyunlarından M.C. Escher tablolarına, *Braid* mekaniklerinden akıl oyunlarına kadar her şey var bu oyunda. Çizimlerin karakalem ve gerçek el çizimi olması ve atmosferin lirik kelime cambazlıklarına bürünmüşlüğü *The Bridge*'i olduğundan daha sanat dolu bir imaja yerleştiriyor. Öyle ki, oyunu oynamak için en ideal ortamın "ılık bir bahar gecesi, Kadıköy'deki bir evin terasında, kucakta kedi, masanızda şarap" olduğu hissini alıyor insan.

SANATA TAKLA ATTIRMAK

The Bridge yerçekimini kontrolünüz altına alıp normalde bulunamayacağınız yerlere ulaşarak çözmeniz gereken 48 adet bulmacaya sahip. Bulmacaların esas mantığı E ve Q tuşlarıyla dünyayı istediğiniz biçimde döndürerek, gerekirse bir binanın tavanını dahi zemin olarak kullanabilmek üstüne (ya da altına) kurulmuş. Olay M.S. Escher'ın yapıtlarıyla şekillendiği için elbet nesneler ve alanlar da bilindik hallerinin epey dışında ve akıl zorlayıcı. *The Bridge*'i uzun süre oynayıp dünyaya defalarca takla attırdıktan sonra mesela ekmek almaya çıkacak olursanız, "ters" bakışlarınızla bakkal amcayı kızdırabilir, peynirler hakkında sapyoseksüel cümleler kurabilirsiniz. Zira oyun baştan sona sanat ve kafa karışıklığıyla dolu! Çizimler bağımsız bir yapım için şaşırtıcı derecede iyi, atmosfer müzikleri de özenle seçilmiş. İşin içinde şiir bile var, yaptığınız yanlış ya da doğru kilit hareketlerde çıkıyor. Ama tüm bu öğelere ve şairane ruhuna rağmen *The Bridge*, nasıl olmuşsa yaratıcılığını konuşturması gereken asıl noktayı ıskalamış; böyle bir oyunda nefis bir hikâye anlatımı olabilirdi!

Hikâye anlatımı konusundaki yavanlığını bulmacalarla kapatmaya çalışan ekip, resmen okyanusu geçip derede boğulmuş. Yani o atmosferi yarattıktan sonra tek yapmaları gereken, düzgün bir metinle oyunu desteklemekti. Hatta bölüm seçim ekranlarında bazı yan karakterler hikâyeyi derinleştirerek yeni bir oyuna hazırlık bile sağlayabilirdi. Ama onun yerine herkesin başka anlam yükleyeceği lirik alıntılar seçilmiş. Bir bildikleri vardır herhalde... (YOK!)

HAYAT KISA, KUŞLAR UÇUYOR

The Bridge'in bulmaca çözümleri eğer yapılması gerekeni önceden görebiliyorsanız sadece 10-15 saniyenizi alacak şekilde planlanmış. Ama oyundaki karadelik ve zaman paradoksları yüzünden en küçük hatanızda girişiminiz başarısızlıkla sonuçlanabilir. Böyle durumlar için oyun yapımcıları *Braid*'i *Braid* yapan mekaniği kendi oyunlarına da birebir geçirmiş. Oyunda boşluk tuşuna basılı tutarak zamanı sınırsız şekilde geri alabiliyor ve planladıklarınızı baştan deneyebiliyorsunuz.

Birçok dilin yanında Türkçeyi de menüsüne katan oyun, çeviri konusunda benden koca bir aferin aldı. İlgilileri bilir; sanatsal çevirilerde duyguyu yitirmeden çeviri yapmak deveye hendek atlatmaktan daha zor ve yetenek isteyen bir iştir. Oyunun bu zor çevirilerinin üstesinden başarıyla gelen Emre Can Ölmez'e de tebriklerimi sunuyor ve köprüyü kapatıyorum.

M.C. ESCHER KİMDİR?

Tam adı Maurits Cornelis Escher olan bu ressam, 1898 doğumlu bir Hollandalıdır. Okul hayatının kötü gidişi ama bu sırada çizimlerinin yükselişi sonrasında aldığı öneriler ile resim sanatına yönelen Escher, aslında bize çok da uzak biri değil. Sosyal medyanın ilk dönemlerinden beri anonim olarak paylaştığımız çoğu akıl zorlayıcı karakalem çizimleri kendisine ait. Aşağıda birkaç örneğine rastladığınızda, "hah bildim!" diyeceğinize eminim.







Bakmak ile görmenin farkını öğreneceksiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Bir çay, loş ışık, bir de Bridge alın yanınıza. Kasvetli gecelerinizin yegane dostu olacak.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Bulmaca/Bağımsız → **Yapım:** Ty Taylor ve Mario Castañeda → **Dağıtım:** The Quantum Astrophysicists Guild → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** thebridgeisblackandwhite.com

PC MAC



BEN OLSAM

Al Simhara'daki sağır sultan bile duydu ki, Sims 3'ün oynanışı artık eskidi ve birçok oyuncu Sims 4'ü bekliyor. University Life nispeten çoğu ek pakete göre daha çok faydalı içerik sunması ile kabul edilebilir bir düzeyde belki ama U.L. henüz piyasaya çıkmadan duyurulan 10. ek paket "Island Paradise" için "EAhhh, eyteree bEA" demekten kendimi alamıyorum doğrusu...



İncelemeyi yazarken arada bol bol SimCity oynadım, görüldüğü gibi.

KÖRBİTS, KÖRBİTS, OOOO, KÖRBİTS!* -NOYAN AKATLI

THE SIMS 3: UNIVERSITY LIFE

1985 yapımı, ABD'de bir lisede geçen, klasik film *Kahvaltı Kulübü*'nü hatırlıyorum. Deri ceketli, rock müzik hayranı asi genç, kendine bile muhalif aykırı genç kız, hep kazanmaya şartlanmış, kas gücüyle ön plana çıkmaya çalışan güreş şampiyonu arkadaş, dış güzelliğine fazlasıyla düşkün, okulun en popüler kızı ve içine kapanık, matematik ve bilim kulüpleri üyesi, zeki ve "inek" öğrenci...

ÜNİVERSİTE MEZUNU, YETENEKLİ SİM'LER ARANIYOR

İşte The Sims 3'ün dokuzuncu ek paketi olan *University Life* da, oynanışa en çok katkı yapan sosyal gruplar başta olmak üzere bir dolu içerik ile çıkıyor karşımıza. *The Sims 2 University*'nin "Llama" şakaları yapıp ortalığı sıvayıp batıran gıcık maskotlarının yerine sevimli, işe yarayan, hatta her an çağırabileceğimiz maskotlar karşılıyor bizi yeni okulumuzda. Maskotun hediyesi sepetten bedava poster, broşür, gofret dışında "seviye belirleme testi" benzeri bir kâğıt çıkıyor, testi yaptığımızda Sim'imizin mevcut kişilik özellikleri, yetenekleri (varsa) kariyer düzeyine göre diploma için gerekli kredi ve alabileceği burs miktarı belli oluyor. Örneğin; sanatçı ve "avangard" kişiliğe sahip ve resim, müzik, heykel ya da yeni gelen "sokak sanatı – graffiti" yeteneklerinde biraz ilerlemiş sim şahsiyet, üniversitenin güzel sanatlar bölümüne 6 ya da 18 kredi fazlasıyla başlama imkânına sahip oluyor.

APARTMAN ÇOCUĞU SOSYAL GRUPLAR

Yeni yetenekler (bilim, sokak sanatı, sosyal medya) ve eşyalara, sosyal gruplara, ev arkadaşlarına ulaşmanız için bovling salonu, çizgi roman dükkanı, yurt gibi yeni binalardan oluşan üniversite kasabasına gitmenize bile gerek yok, ki bu gayet iyi bir özellik aslında. *World Adventures*'taki seyahatlerde olduğu gibi, sim arkadaşımız üniversiteye gittiğinde şehrimizdeki hayat duruyor, dönem bitip geri döndüğümüzde kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Bence oyuna en çok etki eden içerik ilavesi, sosyal gruplar olmuş: Yerlere, duvarlara yazılar yazıp resimler çizen, megafonla siyasetçilere, hayali ihracatçılara hatta ölüme karşı bile öfkelerini boşaltan, nükleer santralı, modacıları, açgözlü oyun DLC'lerini protesto mitingleri düzenleyen, bitki çayı içmeyi seven asi gençlik bordo fon üzerine punk saçlı sim figürü ile temsil edilmiş ve bu gruba katılmak oldukça eğlenceli geldi bana. Sarı fon üzerine ve tabii ki gözlüklü sim figürünün temsil ettiği "inek öğrenci" grubu da gayet keyifli bir oynanış sunuyor; bilim yeteneği ile uğraşmak dışında çizgi roman okumak ve video oyunları oynamakla geçiyor sim hayatımız. "İnek – oyuncu" takımında en üst seviyeye gelince ise çoğumuzun gerçek hayattaki "rüya mesleği", yani oyun yapımcılığı kariyerine başlama şansı yakalıyoruz. Roman yazarlığından sıkılan sim kopyam Noyo, hayatının baharı epeyce bir geride kalmışken sırf hızlı bir şekilde oyun yapımcılığı – tasarımcılığı mesleğine geçmek için üniversiteye başladı mesela!

Havalı, güzelliğe ve kazanmaya önem veren, her akşam parti veren, kampüsün en "popüler – sporcu" grubunda ise fazla sim mesaisi harcama imkanım olmadı. Üç gruba aynı anda katılabiliyorsunuz bu arada; protesto gösterisi düzenledikten sonra konsolda çevrimiçi oyun oynamak ve akşam olunca partiye katılıp "meyve suyu" fıçısıyla şaklabanlıklar yapmak, bovling salonunda takılmak mümkün.

Evlerde de yenilikler var. Üniversite yurtlarından kalma alışkanlıkla kapılarımızı istediğimiz şekilde kilitleyebiliyoruz, ayrıca kiraya küçük katkıda bulunsunlar, hani arada bir de parkelere çizdiğimiz sokak resimlerini temizlesinler diye ev arkadaşı çağırabiliyoruz.

BİTKİ'SİM'SEL HAYAT

Bir ek paket klasiği olarak, yeni bir sim türü de var: Bitki sim! (*Guild Wars 2*'nin Sylvari ırkına çok benziyorlar). Bilim yeteneğinde en üst düzeye çıkamadığım için bitki sim elde edemedim ama farklı doğal ihtiyaçları ve görünümleri ile ilginç bir deneyim sunduklarını biliyorum, sosyal medya yeteneğim sağ olsun. Sim cep telefonları da geliştirilmiş bu arada, gerçek hayatta hâlâ edinmedim ama sim Noyo'nun çok işlevli bir akıllı telefonu var!

Üniversitede dönem sonu geldi çattı, mezuniyet konuşmamda son cümlelerimi aktarayım artık: Bu yazıya sığmayan bir sürü eğlenceli, işlevsel yeni özellikleriyle, güzel ve yakışıklı üniversiteli sim'leri, okumaya ve güncel haberlere meraklı oyuncuların kaçırmayacağı "sürpriz yumurtaları" ile başarılı bir ek paket olmuş, *Sims 3*'ten henüz bıkmamış tüm oyunculara öneriyor, kepimi havaya fırlatarak evime dönüyorum. Sul sul!

**Haydi bastır, haydi bastıır Llama Sim Üniversitesiii...*

Üniversite gençliği ateşle oynuyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Doyurucu ve oynanışa katkı sağlayan içerik
- ✔ Üniversiteli sim'lerin çoğu güzel görünümlü
- ✔ Önceki ek paketlerin bazısıyla iyi uyum sağlamış...
- ✖ ...bazısıyla uyum sağlayamamış ✖ Eğitim branş sayısı biraz yetersiz
- ✖ Oyunu yorucu – sıkıcı kılan tuhaflıklar törpülenmemiş

The Sims 3 University Life > The Sims 3 Seasons > The Sims 2 University



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Sims 3 hayranlarını uzunca bir süre oyalayacak bir ek paket, beklediğimden iyi çıktı açıkçası.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Hayat Simülasyonu → **Yapım:** Maxis/The Sims Studio → **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL
→ **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) - 84 TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** www.forum.thesims3.com



PARÇALANDIKÇA ÇOĞALAN TAT

-VOLKAN TURAN

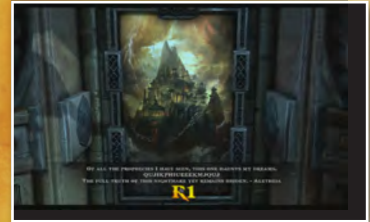

Ascension'ın bir anlamı da İsa'nın yükselişine denk düşüyor. Albüm kapağı, bu poz da buna referans sanki.

Uçlarda dolaşan insanları severim. Gerçek hayatta sevmesi zaten kolay olsa da, sadece film makaralarında, beyaz sayfalarda dolaşsa da, piksellerden oluşsa da, şarkı sözlerinde anılsa da, hatta sadece gece yatmadan önce anlatılan hikâyelerde adı geçse de genelde ilgimi çekmeyi başarır bu tipler. Hele derinliği iyi verilmişse tadından yenmez. Senin benim gibi değildir onlar. Söylenmeyenleri söyler, yapılamayanları yaparlar, dolayısıyla da başlarına her tür iş gelir. Sen orta yolu terk etmezsin, onlar uçurumun dibine ev kurar… Geçmişe doğru şöyle bir bakın, sevdiğiniz karakterlerin çoğunun böyle olduğunu fark edeceksiniz. Ve muhtemelen bu karakterler arasında Kratos'u da görmek sizi şaşırtmayacak. Kendisi durmaksızın öfkesine yenik düşüyor olsa da, merhametsizlik ve odunluk gözbebeklerinden aksa da, barıştan, sevgiden, kardeşlikten falan anlamasa da halen oyun dünyasının en çok sevilen ikonlarından biri. Çünkü görünen yüzü kadar görünmeyen yanlarını da seviyoruz biz Kratos'un. Güçsüz zamanlarındaki çabaları, ölümü kucaklayışı, içindeki o son sevgi kırıntıları, insancıl pişmanlıkları derken en son üç yıl önce Kratos'un *God of War III* ile zıvanadan çıkışını görmüştük. Ares'ten Zeus'a kadar giden bir serüvene eşlik etmiştik. Peki ama her şey başlamadan önce neydi Kratos? İşte burada devreye *Ascension* giriyor ve bizleri Kratos'un "insan" olduğu bir zaman dilimine ışınlıyor.

İYİ AİLE BABASI, SSK'LI KRATOS

Yedinci oyun olan *Ascension*, tüm hikâyenin başına götürüyor bizi. Kratos henüz başarılı bir kumandan iken nasıl oldu da Savaş Tanrısı olma yoluna girdi, adım adım görüyoruz. Benim ilk hayal kırıklığım da aslında bu hikâyeden kaynaklanıyor çünkü Kratos'un ailesiyle ilişkisine dair bir şeyler görmeyi umuyordum, ama maalesef a dostlar! Ares'in Kratos'u tuzağa düşürüp ailesini katlettirmesinden altı ay sonrasında başlıyor asıl oyun. Kratos Ares'e karşı olan yemininden döndüğü için Aegaeon gibi günah keçisi seçilmiştir ve tanrılara yüz çeviren herkes gibi onu da berbat bir son beklemektedir ama planlar Kratos'a karşı pek tutmaz. Önceki oyunlardan farklı olarak *Ascension*'ı iki farklı zaman diliminde sıçrama yaparak oynayacağız. Açılışta Fury'lerden Megaera'nın Kratos'u istemeden serbest bırakmasının ardındakilere ve Kratos'un nasıl o hale geldiğine dair gelişmelere şahit olacağız. Yolculuk sırasında Aegaeon, üç çılgın kız kardeş olan Fury'ler, Hecatonchires, Pollux ve Castor ikizleri gibi Yunan mitolojisinden tanıdık düşmanlara denk gelecek, Archimedes, Kahin Aletheia, Gaia ve Orkos gibi isimleri göreceğiz. Ama Kratos'un kırılgan, sevimli, naif biri olacağına dair umudunuz varsa yutkunun çünkü öyle bir şey yok. Kratos her zaman gördüğümüz gibi öfke


Elephantaur'u öldürmek zor ama çok keyifli.



Biri Klavyeye Mi Oturmuş?

The Cistern bölümünde bir tabloda (İngilizcesini oynuyorsanız) **QUJIKPHIUEEEKMJQUJ** harflerini mi gördünüz? Oyun bozuldu mu sandınız? Latince sözlük açıp araştırdığınızda bir şey bulamadınız mı?

Bulamazsınız çünkü aslında bu harflerin sırrı başka. Bu harflerin her biri o dilin alfabesinde aslında başka bir harfe karşılık geliyor. Oyunu İngilizce oynuyorsanız QUJIKPHIUEEEKMJQUJ harflerinden Q aslında S'ye denk düşüyor. Bu ipucunu da başka bir tablodaki "When the Earth Stops, The Journey Begins..." yazısı ele veriyor. Doğru harfleri yerine koyduğunuzda sonuç "Sun Bird Bull Lion Sun" oluyor. Yani "Güneş Kuş Boğa Aslan Güneş". Tablonun bulunduğu mekan tasarımlarına bakarsanız, bu kelimelerin karşılığını görebilirsiniz. Ama iş bu noktada daha da ilginçleşiyor. Bu kelimelerin mitolojideki karşılığı araştırdığınızda Mithras'a ulaşıyorsunuz, ama o da farklı kültürlerde farklı değerleri simgeliyor. Örneğin İran mitinde Mitra arkadaşlık tanrısı demek. Amacı kıyametten sonra önemli insanları yeryüzüne geri döndürmek (aha!). Ahura Mazda'nın baş yardımcısı olan Mithras da Işık Tanrısı olarak biliniyor. Kendisi yararlı insanlar için kötülüğe karşı savaşmasıyla ünlüdür. Yunan mitindeyse Mithras, Sacred Bull'u öldürmüş olmasıyla tanınır.

Bölüm tasarımının biraz İran, biraz Hindistan'ı andırması da tesadüf değil. Bu ipuçları muhtemelen *God of War IV*'ün asıl parçaları olarak çıkacak karşımıza. Olympos'ta tanrı bırakmadığımıza göre tam da yeni bir mitolojiye geçmenin vaktidir aslında.




Kratos çoğu zaman gerçeğin acısını illüzyonun güzelliğine tercih ediyor.

dolu, gözü kararalı ve deli gücüne kavuşalı çok olmuş. Belki birkaç flashback sırasında bir iki duygu tomurcuğu göreceksiniz, ama hepsi o kadar.

Hikâyeden oynanışa balıklama dalıyorum çünkü Kratos'un karakterindeki yüzeysellik oynanışa da yansımış. Ares'in vaktiyle Kratos'a savaşları kolayca kazansın diye mıhladığı Blade of Chaos'u ve ona bağlı tüm güçleri manyak gibi iyi kullanması yetmiyormuş gibi *GoW III*'te olmayan yakın dövüş özelliklerine ve düşmanlarını tut-çek tarzı hareketlere de sahip eski dostumuz. *DmC*'nin bir alt modeli diyebiliriz bunun için. Ayrıca etrafta bulabileceğiniz kılıç, mızrak, topuz, kalkan gibi silahları da alıp düşmanın kafasına çakmaktan geri kalmıyor. Yani adam God of War olmadan önce daha da iyi savaşıyormuş! Bir tek Icarus kanatları yok diyeyim, gerisini siz anlayın…

KÜTÜĞÜM SPARTA'DA AMA BEN BURALIYIM

Silah çeşidi olarak sadece Blade of Chaos kullansak da ona entegre olan dört tanrı gücümüz sayesinde başka silah da aramıyoruz. Ares'in alevi, Poseidon'un buzu, Zeus'un yıldırımı, Hades'in ruhları diye ayrılan bu dört güç arasında dört yönlü dijital gamepad tuşlarıyla hızla geçiş yapabiliyorsunuz. L2 tuşlarına atanmış üç özel gücünüz de bir süre sonra geliyor. Bunların ilki Uroborus, oyuna fark katan en büyük icat. Zamanı ileri-geri alarak çevresel bazlı bulmacaları güzelce çözebiliyorsunuz. Kırılmış bir köprü mü var? Hemen eskiye dönün. Belki de yarı zamanlı iyileştirme yaparak başka bir patika yaratabilirsiniz kendinize? İhtimaller bol. Ama kırılmış bir sandık görürseniz, Uroborus'u kullanıp kırmızı orbları toplamayı unutmayın. İkinci gücünüzse Oath Stone olacak. Bunu Orkos'tan alacak ve klonunuzu yaratarak aynı anda iki yerde olabileceksiniz. Yine pek çok bulmacayı bunu kullanarak çözeceksiniz. Eyes of Truth ise Kahin'den size bir hediye. Fury'lerin karabüyülerini ortaya çıkardığınız, gözükmeyen şeyleri görünür hale getirdiğiniz bir güç bu. Fazla bir esprisi yok, ama hikâyeye katkısı büyük. Uroborus ve Oath Stone'u sadece bulmaca çözerken değil, savaş sırasında da kullanabiliyor ve ciddi şekilde hasar verebiliyorsunuz. Ama Kratos bununla da yetinmiyor. Ufak düşmanlara hasar almadan sıralı ataklar yaptığınızda Rage barınızın dolduğunu göreceksiniz. Önceki oyunların Rage ataklarından ayrı olarak, R3+L3 yaptığınızda hangi gücü kullanıyorsanız ona ait bir özel saldırı yapacaksınız. Ares gücü bir düşmana geri sayımda bir bomba saplayacak, Hades gücü etrafa onlarca ruh bırakacak, Zeus gücüyse tüm ekranı kaplayan elektrik dalgası yayacak. Hangisini hangi düşmana karşı yapacaksınız, onu da oyun size güzelce öğretecek, merak etmeyin.



Kratos'un ve kullandığı güçlerin seviye atlaması hadisesi ise fazla abartılmamış. Aldığınız kırmızı orblarla hem Blade of Chaos'un ana gücü, hem de ona bağlı tanrı güçlerini yükseltebiliyorsunuz. Tanrı güçlerinin kaç seviye olduğu farketmez, son seviyeyi alırsanız R3+L3 gücünü yapma hakkı kazanırsınız. Ayrıca Kare, Kare, Üçgen kombosundaki son atakta okkalı bir vuruş yapmak istiyorsanız (ki isteyin!) tüm silahları fullemek en mantıklısı. L2 güçlerinizi yükseltmekse tekrar dolum süresini kısaltmak gibi şeylere hizmet ettiği için çok öncelikli değil.

PAŞA ÇOCUĞU KRATOS

Gördüğünüz gibi Kratos hiç de sıradan bir adam gibi gezmiyor; resmen ölüm kusuyor. Bu da tabii oyunun biraz kolaylaşmasına neden oluyor. Normal zorluk seviyesinde oynarsanız, 6-7 saatte hikâyenin sonuna ulaşırsınız. Bir bölüm hariç de pek takılmazsınız (Bkz. *Bu Ne Be* kutucuğu). Oyunda eksikliği en çok hissedilen şey de bu aslında. Önceki *GoW*'larda zoluk dengesi iyi ayarlanmıştı ve bu denge boss dö-



TÜRKÇE SESLENDİRME NASIL?

God of War: Ascension, Türkçeleştirme konusunda en özenli davranılmış oyunlardan biri. Kratos'u pek çok ünlü filme de sesini vermiş olan Zeki Atlı seslendiriyor. Ferhan Şensoy Tiyatrosu'nun müdavimlerinin yakından tanıdığı Levent Ünsal ise Castor'a ses veriyor (ki en iyisi bu). Archimedes'i seslendirense Star Wars, Toy Story 3 gibi filmlerin seslendirme kadrosunda da yer almış Ayhan Kaya. Fakat açıkçası Kratos'un asıl sesi kulaklara bir kere yerleşmiş, Türkçe dinlemek garip geliyor ve vurgu sorunları kulağı tırmalıyor. O yüzden birkaç bölümlük hevesin ardından seslendirme canınızı sıkarsa Türkçe altyazılı orijinal sese geri dönebilirsiniz.

BU NE BE?!

Oyunun sonlarına doğru gelen **Trial of Archimedes** bölümü çoğu oyuncuyu oldukça zorlayacak cinsten (eğer 1.03 güncellemesini yaparsanız bu bölüm biraz daha kolaylaştırıldı ama online imkanınız yoksa okumaya devam edin). Üç farklı dar mekanda, hiçbir sağlık ve büyü desteği olmadan; zor ölen, hızlı davranan pek çok düşman grubuna karşı, hiçbir kaydetme imkanı olmadan bu bölümü bitirmeniz gerekiyor oyunda ilerlemek için. Kimilerine göre, boss dövüşlerini saymazsak bütün bir *God of War* külliyatının en zor bölümü bu. Ama korkmayın, basit birkaç taktiği uygularsanız, birkaç deneme sonrası bu bölümden kurtulabilirsiniz. Öncelikle Lightning of Zeus gücünüzü mutlaka son seviyeye getirmiş olmaya bakın. Dört barlık büyü gücünüz olsun. Soul of Hades gücünüzün de son seviyede olması işinizi kolaylaştıracak.

Parry yerine bloklamayı tercih edin. Sabırlı davranın. Asla riske girmeyin. Sürekli Uroborus ve Orkos gücünüzü kullanın. Uroborus'u etkili kullanırsanız ilk dalgada pek enerji vermeden kurtulursunuz.

Zeus gücü bu bölümün en etkili büyüsü çünkü dalga dalga yayılan elektroşok etkisi diğer büyülerden daha fazla hasar veriyor. Zaten büyülerinizi kullanmaktan asla çekinmeyin. Tüm düşmanlarınızdan mavi orb bol bol çıkacak. L3+R3 gücünüzü ise Hades'ten yana kullanın. Kılıç saldırılarındaysa Fire of Ares'i kullanabilirsiniz. Yere topuz şeklinde ağır atak yaptığınız hareket pek etkili olacaktır.



Bol bol kaçın. Boşlukları iyi değerlendirin. Ne yaptığınızı mutlaka bilin, sallama kombo yapmayın. Eğer boşa atak yapar, bloktan vazgeçer, L2 büyülerini unutursanız bu bölümü zor geçersiniz. Özellikle üst zorluk seviyelerinde tam bir baş belası olabiliyor. Artifact kullanmamazlık da etmeyin, mezara götürecek değilsiniz ya...


Her multiplayer haritasında size zorlu ana boss'lar bekliyor olacak. Takım oyunu şart.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Kratos'un son vuruşları ✔ Yeni hareketler, büyüler ✔ Dengeli multiplayer
✖ Kamera sistemi ✖ Karakter ve hikâyedeki güdüklükler ✖ Sıkıcı bulmacalar


Kısır bölümler arasındaki sörf sahneleri günü kurtarıyor.

vüşleri ve bulmacalar arasında da kurulmuştu ama *Ascension* sizi ne boss dövüşlerine hazırlamak ne de mekânsal bulmacaların kıvamını tutturmak konusunda başarılı. Bir *God of War* sırasında bulmacaları çözerken ilk kez bu kadar sıkıldım. Aynı şekilde, ilk kez bu kadar anlamsız dar koridor savaşlarına girdim. Oyuncusunu geliştirmeyen, anlamsız sınavlara tabi tutan, başarı hissinden uzak, ritmi ve kurgusu sorunlu bir *God of War* ciddi hayal kırıklığı oldu.

Elbette bu bahsettiğim eksiler topa biraz teknik vuranların göreceği, rahatsız olacağı şeyler. Burunla abanan arkadaşlarımız *Ascension*'da yine deli gibi eğlenecektir çünkü "tok dövüş" hissi oyunun her saniyesinden akıyor. Dövüşler sıkmıyor, tüm irili ufaklı düşmanları kesmek büyük keyif veriyor. Fatality mi yapayım yoksa tutup uçurumdan aşağı mı fırlatayım, komboma mı devam edeyim derken aaa oyun bitmiş... Kratos orta ebatlardaki düşmanlarını öyle bir şiddetle kesiyor ki, ilk kez bu kadar içiniz tırmalanıyor. Beyin, dalak, bağırsak, omurga gibi şeyler görmek bir süre sonra normal gelmeye başlıyor, o kadar hardcore takılıyor Kratos. Büyük bossları da yine doğru zamanda doğru tuşa basma (QTE) marifetiyle, gayet sinematik tatlar eşliğinde hallaç pamuğuna çeviriyor. Ara sahneler, sinematikler (ki sayıları pek az) *GoW III* kalitesinde ama eskiyi aratan şeyler de var. Bunların ilki sizden bağımsız, kopup giden kamera açıları. "Bakın ne güzel mekanlar çizdik, bakın ne kadar ufak kalıyorsunuz…" hissi yaratmak için kamera sizden bazen o kadar uzaklaşıyor ki siz de oyundan uzaklaşıyorsunuz. Bazen de (özellikle tanrı güçlerini yaparken) kamera o kadar ağzınıza giriyor ki etraftaki düşmanları göremiyor, görüntü düzgün bir açıya geçtiğinde çoktan köşeye sıkışmış oluyorsunuz. Kamera sorunlarını atlatsanız bile hâlâ sinir bozmak için bekleyen, bazen de restart gerektiren bug'lar var başınızda (ben dokuz kez denk geldim). Sanki son test biraz aceleye getirilmiş…

YAŞIN KAÇ SİNCAP?

Santa Monica ekibi hikâye modunda harikalar yaratmamış olabilir ama seriye ilk kez giren multiplayer modundan alnının akıyla çıkmayı başarmış. Öncelikle belirteyim, bu modda Kratos yok, hikâye modunda göreceğiniz bir savaşçının bu moda geçişiyle bir tanrı tarafına geçiyorsunuz. Zeus, Poseidon, Ares ve Hades sınıflarının her biri kendine has yeteneklerle geliyor. Hikâye modundaki güçlere benzer pek çok özel gücünüz bu mod altında kendini gösterecek ama dahası da var elbette. Bloklamalar, kaçışlar, parry, son vuruşu yapmak, L2 büyülerini tutturmak gibi el yeteneği gerektiren öğeler kadar harita okumak da önemli. Nerede hangi sandık, hangi item var, haritanın boss'unun aktif tarafı nasıl, zayıf tarafı nerede, düşmanlar nereden çıkıyor, ele geçirilecek bölgelere en kısa yollar hangileri gibi pek çok stratejik öğe bulunuyor. Herkes tek, 4-8 kişilik takım maçları, bayrak kapmaca gibi klasik modlar da eklenmiş. Takım oyunlarında birlikte hareket etmek çok önemli olsa da henüz o sorumluluğu sahiplenen oyunculara denk gelemedim. Oyun içindeki performansınıza göre tecrübe puanları topluyor, onlarla daha iyi eşyalara ulaşıyor, daha güçlü hale geliyorsunuz. Oyun sırasında hiçbir bağlantı sorunu yaşamasam da seviye bakımından iyi eşleştirmeler yapamıyor sistem. Seviye 10 olana kadar kuşbaşı gibi kesilmek normal karşılanıyor artık. Sesli sohbet, davet gibi özellikleri de var bu modun. İlk olmasına ve serinin doğasındaki tek kişilik oynanışa rağmen aslında multi tarafını oldukça beğendim. Bence sonraki *GoW*'larda bu iş bir hayli gelişir. *Ascension*'ın multisiyle ilgili tek şikayetim oyunun ömrünü çok da uzatmaması. Etkileşim az ve hareketler hep aynı olduğu için sanmıyorum ki sizi de aylarca oyalasın. Santa Monica, oyunu DLC'lerle, yeni harita (şu anda yedi tane var) ve yeni modlarla beslerse elbette bu süre uzayacaktır.

BUNDAN SONRA NE OLUR?

Aslında lafı şuraya getirmek istiyorum; *God of War*'un kült olmasını sağlayan isim David Jaffe'dir. Ağzına geleni söyleyen, çok içen, küfürbaz, eğlencesi ve siniri bol ama iyi niyetli, romantizmden ve barzoluktan anlayan, "uçlarda" bir yapımcıydı David Jaffe. Bu adam ilk iki oyuna o kadar sağlam bir imza attı; Kratos'u, oyunun mimarisini, konseptini o kadar güzel inşa etti ki Todd Papy gibi iyi aile babası bir yapımcı bile ancak bu kadar aşağı çekebildi seriyi! Bugün zayıf bir *God of War* oynuyorsak bunun ilk nedeni oyunun karakteriyle yönetmenin karakterinin uyuşmazlığıdır. Deli-dolu, heyecanlı, ne yapacağını kolay kolay kestiremeyeceğiniz bir yönetmenin hakkıdır *God of War*. Çalışkan, disiplinli, kadife ceketli yapımcılara da itirazımız yok ama onların yanında kala kala Kratos da biraz "normalleşmiş" işte, sorun orada.


Kratos'un instagram'a yüklediği insancıl pozlarından biri...

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Santa Monica Studios → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 119 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** godofwar.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Hem Kratos'un hikâyesini tamamlamak hem de multiplayer moduyla tanışmak için tek seçeneğiniz. Ama yılın oyunu gibi bir şey ummayın, üzülmeyin.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SEN BENSİN, BEN SENİM -ÖMER AKDAĞ

Persona 4 Golden

Dedim ki, "Oyunlar bana bu kadar güzel zaman yaşattı, bunca güzel şey kattı, eh *P4G* de çıktı, ben de bir oyun için askerliğimi birkaç gün geç bitireyim, çok mu?" Sonuç olarak da asker arkadaşlarımın ve komutanlarımın şaşkın bakışları arasında "oyun oynamak için" iznimi aldım ve böylece karşınıza dikildim. Selam olsun ey siviller!

Persona 3 için kullanılabilecek en güzel sıfatların başında "özel" gelir kanımca. Çünkü bu oyun konsol-RYO'ları tanımlayan nitelikleri son derece başarılı bir şekilde kullanmakla kalmadı, bir türlü Japonya sınırlarını aşıp da yaygınlaşamayan bu güzide oyun türünün basiretini de çözdü ve tüm dünyada yeniden popülerleşmesine yardımcı oldu. PSP için hazırlanan yeniden yapım ve üçüncü oyunun izinden giderek PlayStation 2 için piyasaya sürülen *Persona 4* de bayrağı sürekli ileri taşıyarak konsol-RYO'ların o ihtişamlı günlerini yeniden anımsamamızı sağladılar. *P4*'ün yeniden yapımını yeni nesilde görmeyi çok uzun zamandır bekliyordum ve en nihayet, Vita'nın ömrünün bir numaralı oyunu olmaya aday *P4G*'yi yüzümde büyük bir sırıtışla avuçlarımın arasına alma şansına nail oldum.

Kasabaya yeni taşınan ve bir yıllığına amcasının ve kuzeninin yanında misafir olarak kalacak bir genç rolündeyiz *P4G*'de. Daha yeni hayatımıza alışamadan kasabada faili meçhul cinayetler meydana gelmeye başlar. Etraftaki dedikodulara kulak verdiğimizde Geceyarısı Kanalı adında gizemli bir televizyon programının varlığından haberdar oluruz. Maktuller bulunmadan önce bu televizyon programında görünmektedirler. Nasıl sahip olduğumuzu bilmediğimiz, televizyon dünyasının içine girme yeteneğimizi keşfettikten sonra kaçırılan kişileri televizyonun içinde bulup kurtarmak ve katili yakalamak bize ve sırrımızı paylaşan diğer arkadaşlarımıza düşer.

SEN BEN DEĞİLSİN

Asıl hikâyenin çözülmeye ve açılmaya başlaması doğrusu bayağı uzun zaman alıyor. Bu süre boyunca katilin hedef seçtiği ve kurtarıldıktan sonra grubumuza katılacak olan kişilerin kendi gölgeleriyle yüzleştiği şahsi hikâyelerine tanık oluyoruz. İçimizdeki en pozitif, en asil duyguların bile temelinde bazı karanlık isteklerimizin var olduğunu söylesem yalan olmaz sanırım. Mesela diyelim ki birisinin hayatı tehlikede ve siz de bütün içtenliğinizle onu kurtarmak istiyorsunuz. Ama bu isteğinizin altında kahraman olup övgüler alma hayali, hayatınız sıkıcı olmaktan çıkacağına dair için bir heyecan olmaz mıydı? İşte takım arkadaşlarımızın buna benzer durumlarda karanlık taraflarıyla yüzleşip, o yönlerini kabullenip, bu karanlığı bir güce dönüştürmelerine dair eşsiz sahnelere tanıklık ediyoruz. Ana hikâye bir



Inaba kasabasında havanın güzel olduğu nadir günlerden biri.



Büyük işler başarmak için önce büyük bir televizyona ihtiyacımız var.

an önce önüme serilmediği için hiçbir sıkıntı duymadım şahsen. Ha, ana hikâye ön plana çıktığında ona da hayran kaldım, o ayrı.

P4G'de zamanımızı geçireceğimiz üç alan var. Birincisi televizyonun içi. Burası zindanlara daldığımız, Gölge denilen tuhaf yaratıklarla savaştığımız, seviye atlayıp güçlendiğimiz bölge. Zindanlar özellikle *P3*'e nazaran son derece güzel. Hele bir zindan var, retro oyunlara ilgi duyuyorsanız kesin mest olacaksınız (oldum, oradan biliyorum). Yine de "zindanlar keşke daha küçük ve daha fazla çeşitliliğe sahip olsalardı" demekten kendimi alamıyorum. Savaşlar alışık olduğumuz konsol-RYO tadında, yani sıra tabanlı. Tabii ki savaşların hem eğlenceli hem de stratejik derinliğe sahip olmasını sağlayan başlıca etken Persona'larımız.

Dünyanın çeşitli coğrafyalarına ait çeşitli mitolojilerden gelme bu tasarım zengini Persona'larımızı çoğunlukla Kadife Oda ismindeki gizemli yerde oluşturuyoruz, ki bahsettiğim üç alanın ikincisi de burası. Kullanmadığımız veya seviyesi düşük kalmış Persona'ları füzyon işlemine sokarak yenilerini elde edebiliyoruz ancak bu işlem öyle tek cümlede okunduğu kadar kısa ve zahmetsiz olmuyor. Hele bütün Persona'ları katalogunuza katmak gibi bir hedefiniz olacaksa size şimdiden sevgilerimi ve "vah vah"larımı iletmek isterim.

Oyunda zamanınızı en çok alacak yer ise sosyal hayat. Yani aslında televizyon içi ve Kadife Oda kısımlarına haksızlık etmek istemem, oralar da son derece başarılı bir şekilde tasarlanıp sunulmuş bölümler, amma ve lakin bu sosyal hayat kısmı yok mu, oyuna asıl ruhunu veren nokta bence işte tam olarak burası.

SEN VE BEN BİRİZ

RYO, "rol yapma oyunu"nun kısaltmasıdır malum. Kasıt, kendi oluşturduğunuz veya size verilen bir karakterin rolüne bürünmeniz ve onun macerasını, dünyasını ilk elden yaşadığınızı hissetmenizdir. Tabii kavram biraz esnek. Yetenek ağacı şekillendirme, hikâyenin farklı sonlarına ulaşabilme gibi RYO elementlerine sahip ama sizi o dünyada hissettirme çabası fazla olmayan oyunlar için de bu kavram kullanılıyor. Bunun yanlış olduğunu iddia etmiyorum elbette ama eğer RYO kavramını esas anlamıyla kullanacaksak *P3* ve de *P4* bu kavramın en çok yakışacağı oyunların başında gelir. Sabahları okula gitmek, zamanı gelince sınavlara girmek, okuldan sonra arkadaşlarınızla takılmak, gidip böcek avlamak, avladığınız böceklerle balık tutmak, sebze ekip biçmek ve daha sayısız ufak tefek dokunuş etrafınızı sardıkça bir de bakmışsınız o dünyada yaşadığınızı hissediyorsunuz.

HANGİ PLATFORM?

PS Vita'nın sağladığı olanaklar, uyarlama esnasında oyunun içeriğinin kısılması bir yana, daha da genişletilmesini sağlamış. Persona 4'ün 2009 yılında çıkan PS2 sürümünü oynadığınız takdirde pek bir şey kaçırmayacaksınız, fakat imkânınız varsa PS Vita sürümünü tercih etmenizi öneririz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Ana hikâye muhteşem, yan hikâyeler daha da muhteşem ✓ Hepsiyle ayrı ayrı bağ kurabildiğiniz karakterler ✓ Sizi içine alan bir oyun dünyası ✓ PS2 sürümünün üzerine eklenen sayısız element
✗ Zindan çeşitliliği biraz daha fazla olabilirdi

Ve tabii sosyal bağlar... Ana hikâyeden, okul kulüplerinden, yarı zamanlı işlerden vs. edineceğiniz arkadaşlarınızı tanıyıp onların iç dünyasını keşfetmek, bir oyunda yaşayabileceğiniz en muhteşem tecrübelerden bazıları olabilir. Oyuncak bebekler dikmek gibi erkeksi duruşuna gayet ters bir hobiye sahip bir genç; küçükken babası tarafından terk edilmiş ve onu çoktan unutmuş, ama ölüm döşeğindeyken karşısına çıkmak zorunda kalmış çaresiz bir kız; evin annesi trafik kazasında öldükten sonra aralarındaki bağ kopmaya yüz tutmuş bir baba-kız gibi çıkışsızlıkları olan ve ilişkinizi güçlendirerek sorunlarını çözmeye yardımcı olabileceğiniz birçok karakter bulunuyor (toplam 23 adet sosyal bağ mevcut). İlginçtir, bu mini hikâyelerin en anlamsız geleni bile bir şekilde güzelce toparlanıp hep doyurucu sonuçlara bağlanıyor. Kusura bakmayın, azıcık klişe olacak ama: Anlatılmaz yaşanır.

P4G'ye özel yeni karakterimiz Marie'nin ağzı biraz bozuk.

Marie
...ShutupIhateyouyoustupidjerk!
D-Don't snoop on me!



Tabii gönül bağı kurduğunuz bu yarenleriniz (askeriz, azıcık arabesk kafalardayız) size Persona füzyonlarında çok ciddi faydalar sağlıyor *(üzerime **kuma** mı getireceksin? -Eren)*. Özellikle kendi takımınızla bağlarınızı öncelikli olarak güçlendirmeye bakın, onların savaştaki performansları direkt olarak etkileniyor.

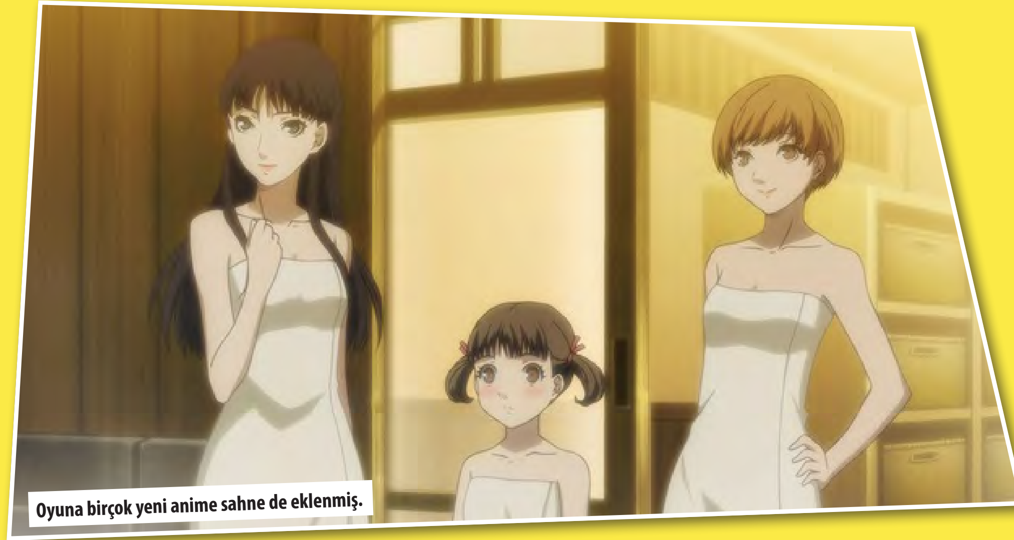
O BEN DE BEN'İM, BU BEN DE BEN'İM

Daha önce *P4*'ün PS2 versiyonunu oynamış olan azınlık için yeni eklenen önemli özelliklere biraz değinmem yerinde olacak. Öncelikle iki yeni sosyal ağ eklenmiş durumda: Marie ve Adachi. Adachi'nin hikâyesi ilk başta pek bir şeye benzemiyor ama sonlarında ohalardan oha beğeniyorsunuz. Marie ise çok acayip. Son derece gizemli ve feci huysuz bu arkadaşla bağlarınızı geliştirmenin oyunun sonuna da doğrudan etkisi var (yalnız bu kız bir şiir yazıyor, görmeniz lazım, tarihte yok böyle saçmalık ^_^). Persona füzyon olayı biraz elden geçirilmiş. Artık yeni Persona'ların önceki nesillerden hangi yetenekleri alacağını seçebiliyoruz. Saatlerce deneme yanılma yaparak istediğim yetenekleri denk getirmeye çalışmanın da mazoşistçe bir zevki vardı ama yeni sistemin daha insancıl ve pratik olduğu aşikâr.

Oyunun safkan tek kişilik yapısını bozmayan küçük çevrimiçi özellikler eklenmiş. O gün neye zaman ayıracağınızı düşünürken ekrandaki "voice" ikonuna dokunarak diğer oyuncuların çoğunun ne yapmayı tercih ettiğini görebiliyorsunuz. Bir de zindanlarda "SOS" ikonuna tıklarsanız bir sonraki savaşta küçük bir destek alıyorsunuz ama pek de bir işe yaramıyor doğrusu. "TV Listesi" adında bir menü eklenmiş ve burada oyunun müziklerinden canlı performanslara, oyun fragmanlarına birçok ekstra içeriğe ulaşabiliyorsunuz. *Persona* serisinin hikâyesinin temellerini aldığı Jung psikolojisi hakkındaki ayrıntılı dersler özellikle güzel. Bir de oyun bitince bu menüde bir yarışma açılıyor, o da pek şeker. Bunların dışında hikâyedeki yeni bölümler, yeni Persona'lar, gidilebilecek yeni mekânlar, zaman ayrılabilecek yeni uğraşlar vs. derken oyuna eklenen yeni özelliklerin fazlasıyla tatmin edici olduğunu net söyleyebilirim.

BEN SENİN GERÇEK KENDİNİM

Arkadaşlar benim önerim, bu oyundan önce PSP için çıkan *Persona 3 Portable*'ı oynamanız (Vita'da da var). Hatta şunu da söyleyeyim; konsol-RYO türüne ilgi duyuyorsanız *P3P* ilk önereceğim oyundur (FFX HD çıkınca tekrar düşünürüz). *P4*'ten önce *P3* oynayın dememin iki sebebi var. Birincisi *P4*, oyunun genel tonu itibariyle ilk başta çekici gelmeyebilecek bir oyun. Isınmak için biraz zaman geçirmeniz gerekebilir. Diğer sebebi ise *P4* hakikaten şahane bir oyun ve bilmiyorum fazla mı duygusal davranıyorum ama, bu oyunu bitirdikten sonra daha fazlasını istememeniz mümkün değil. *P4G*'den sonra yapısal olarak onun kadar gelişmiş olmayan *P3P*'ye dönmek zor gelebilir. Ama *P4G* için aceleniz varsa da sizi durdurmaya çalışmam. Sonuçta *P3* ile *P4*'ün hikâye olarak pek bir ilgisi yok, gönül rahatlığıyla *P4G*'ye girişebilirsiniz. Ana ve yan hikâyeler, karakterler ve karakterlerin gelişimi gibi oyuna ruhunu veren öğelere baktığımızda rahatlıkla söyleyebilirim ki *P4G* türün en iyilerinden biri. Yapısal özelliklere baktığımızda ise türün en iyilerinden biri demek yanlış olur çünkü net bir şekilde türün en iyisi. Bunların hepsi bir yana... *P4G* oynarken kahkahalarla güldüğüm birçok yer de oldu, gözlerimin yaşlarla dolduğu yerler de... Birçok kez heyecanlandım, birçok kez merak ettim, birçok kez şaşırdım. Oyunu oynadığım süre boyunca o kasabada yaşadım, oradaki karakterleri önemsedim. Sanırım bir oyunu yalnızca "çok güzel" ya da "harika" değil de "özel" yapan şeyler bunlar olsa gerek.

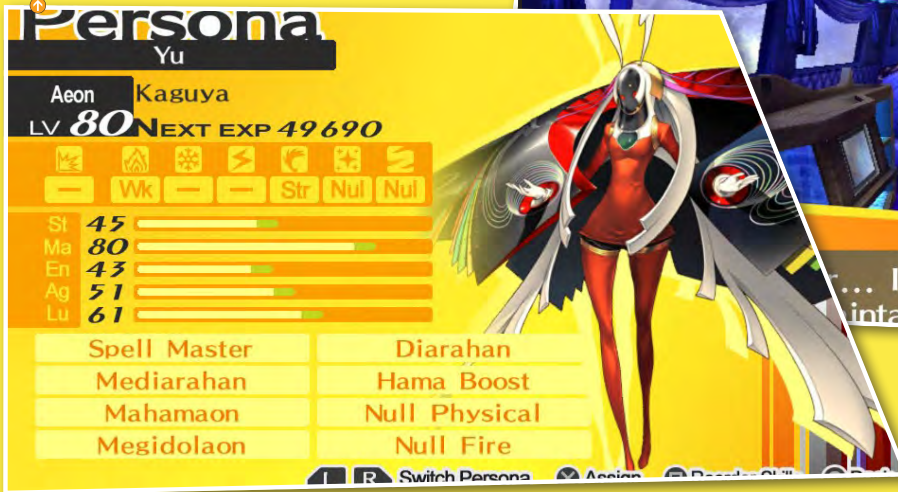

Oyuna birçok yeni anime sahne de eklenmiş.





Kadife oda ve nazik sakinleri...

Aeon Arcana'sının en üst seviye Persona'sı, Kaguya.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

"Yaşayabileceğiniz" en "özel" oyun tecrübelerinden biri.

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Konsol-RYO → **Yapım:** Atlus → **Dağıtım:** Atlus → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** PS Store (95 TL) → **Yaş Sınırı:** 17+
→ **Dahası İçin:** megamitensei.wikia.com/wiki/Persona_4_Golden

360 PS3

HER GÜN, MESAİDEN SONRA BİR DOZ NARUTO -ŞAHAP CİVELEK

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

Ne özlemişim Naruto'yu yahu! En son PS2'de oynamıştım. Öncelikle belirtmeliyim ki çok objektif bir yazı olmayacak bu çünkü o kadar zaman sonra böyle güzel bir şeyle karşılaşınca pek eleştirel olasım gelmedi. Kötü taraflarını hiç mi görmedim yani? Gördüm, ve kafalarına bir Rasengan çakacağım. Merak etmeyin.

YEMEĞE TATLIYLA MI BAŞLASAK?

Ozan'la beraber bir heyecan oturduk oyunun başına ve hızla dağıldık. Fakat o nasıl bir gazdır, nasıl bir başlangıçtır! Minato ile Madara'nın, Saruto ile de Kyuubi'nin ağzını kırarak açtık perdeyi. Bir yandan gaz, bir yandan da oyunun ilerleyen kısımlarındaki sisteme dair heyecan uyandırıcı ipuçları veren bu girişi uzun zaman unutamayacağım. En azından "Ooo! Aaa! Aman aman!" nidaları hâlâ kulaklarımda.

İlk kısmın ardından, Naruto şehirdedir. Tabii şehir hayatı farklı, buradayken sağda solda, yerlerde ne kadar zımbırtı varsa hepsini topluyoruz ama aldığımız o gazın üstüne pek cazip bir iş değil bu; haliyle hikâye ve oyun biraz duruluyor... Yeri gelmişken, hikâye animedeki gibi uzun uzadıya anlatılmıyor, hatta şu anda animeden ilerde oluşu benim hoşuma gitti. Zira manga okumayıp da Naruto'yu sadece animeden takip eden herkes için sağlam heyecan malzemesi var. Az zamanda epey bir şey anlatıyor oluşu da hikâyede geri kalanların hızla adapte olmasını sağlıyor. Tabii Ozan gibi çok gerilerdeyseniz yanınıza bir tane Şahap almanız lazım. Oyun bir yere kadar anlatır yani.

Naruto serisi üçüncü şahıs görüş açısına geçtiğinden beri dövüş sisteminde çok bir değişiklik yok. Yine zamanlama büyük önem taşıyor. Karakterler arasında da büyük farklar yok ama hepsinin kendine has detayları ve ayrı ayrı sundukları görsel şölen tadından yenmez doğrusu. Hikâye modunda ilerledikçe çok fazla karakter açılıyor, bunlar sadece kıyafet detaylarıyla değil farklı Jutsu'larla geliyor üstelik. Bazı karakterlerse üç dört farklı biçimde açılıyor ki bunu da ekleyince resmen çeşitliliğe doyuyorsunuz.

Oyunda dövüştüğümüz kadar da video izliyoruz. Kimine sıkıcı gelecektir elbet ama benim için tekrar hikâyenin üstünden geçmek eğlenceli oldu. Hatta bazı yerlerde boğazımın düğümlendiğini ve ürperdiğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Ama itiraf edeyim, oyunun orta yerine düşen o konuşma geçişleri bir süre sonra gerçekten de sıkıcı olabiliyor.

RASENGAN'I ISIT HANIM, GELİYORUM!

Şimdi biliyorsunuz, Naruto hikâyesinde bazen çok temiz dayak yeriz ama oyunda nedense bunu kılıfına uyduramamışlar. Ana hikâyede ne kadar kaçtığımız adam varsa burada hepsini ipe diziyoruz ama dövüşten çıkıp oyuna dönünce sanki öyle bir şey olmamış gibi görünüyor. Bunun dışında esas bomba, sürekli karşımıza çıkan sonsuz yükleme ekranları ve sadece iki üç adımda bitirdiğimiz manasız platformlar. Evet, belki hikâye geçişi için lazım bu alanlar ama bu kadar da abartmayaydınız iyiydi.

Ama bunları bir yana bırakınca, oynamaktan inanılmaz keyif aldığım bir oyun oldu yeni Naruto. Hikâyeyi silbaştan izlemek, kaçırdığım bazı detayları görmemin yanı sıra bana o duyguları yeniden yaşattı. Özellikle de dövüşlerdeki aksiyon ve ara ara çıkan o zamanlama oyunları inanılmaz gaza getiriciydi. Yani iyi yönleri kötüleri dövdü ve sonuna güzel bir oyun kaldı bize.

Naruto Hinata'ya varır mı bilmem ama çık aradan Sasuke, bu ilişki beni kıllandırmaya başladı artık!



NEREDE BAŞLIYOR?

Prologue bölümündeki epik dövüşü saymazsak, oyunun ilk bölümünün hikâyesi, animeye göre 200. bölüm civarından başlıyor.

Tür: Dövüş **Yapım:** CyberConnect2 **Dağıtım:** Namco Bandai Games / Aral **Kutulu Fiyatı:** 162 TL **Dijital İndirme:** -
Yaş Sınırı: 12+ **Dahası İçin:** www.saiyanisland.com/tag/naruto-shippuden-ultimate-ninja-storm-3/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Hikâye o kadar sardı ki bildiğim yerleri bile oynamak ve izlemek inanılmaz keyif verdi.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bir sürü karakter, bir sürü jutsu ✔ Hikâye ✔ Dövüş animasyonları ✔ Hinata ✖ Yükleme ve geçiş ekranları ✖ Abuk platform geçişleri ✖ Sakura

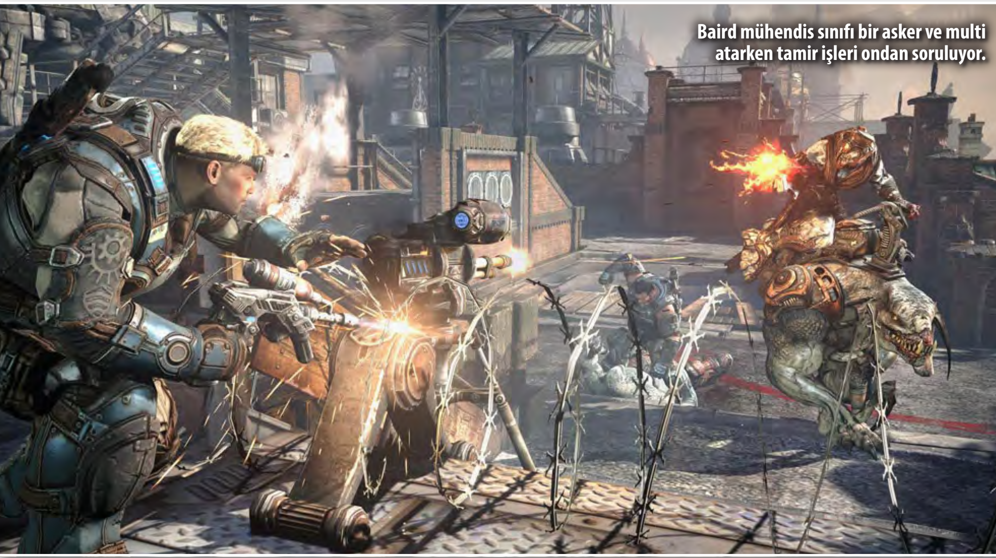


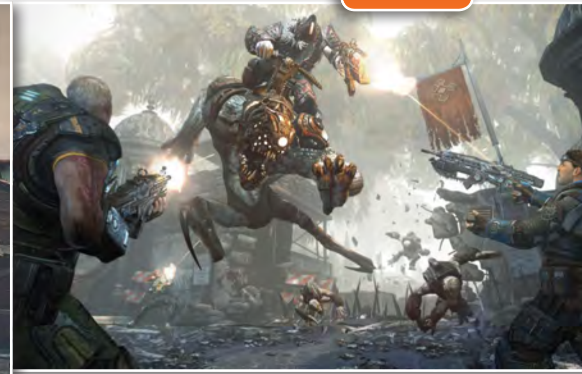






SERA'DA SON BİR KAÇAMAK – FURKAN FARUK AKINCI


Baird mühendis sınıfı bir asker ve multi atarken tamir işleri ondan soruluyor.



Locust tehdidi ortadan kalktı… Artık Sera küllerinden tekrar doğabilir ve yeniden nefes alıp vermeye başlayabilir. CoG ekibinden geriye kalan bir avuç askerin fedakârlıkları; defalarca ihanete uğramalarına rağmen imkânsız denilen görevlerin altından kalkmaları, insanlığın tekrar umuda kavuşmasını sağladı. Peki, *Gears of War*, bir fikir ürünü olarak bana tüm bu cümleleri nasıl yazdırabiliyor? Her fikir ürününü tükettikten sonra zihnimizde o ürüne dair bir tortu kalır, değil mi? Bir kitabı okuduktan, filmi izledikten ya da oyunu oynadıktan bir süre sonra hatırladıklarımız, o fikir ürünüyle ne çeşit bir bağ kurduğumuzu gösterir bize. Bugüne dek oynayıp bitirdiğim yüzlerce oyunun içinden karakterlerini, hikâyesini net hatırladığım özel oyunlardan biridir *Gears of War*… Cliff Bleszinsky ve ekibinin ellerinden çıkan bu aksiyon operası, aksiyon oyunları tarihinin mihenk taşlarından biri olmayı başarmıştı. Fakat hikâyesi çok mu orijinaldi? Ya da karakterleri çok mu ince işlenmişti? Hayır, Gears serisinin öykü parçaları öyle çok da ince işçilik eseri değildi ancak Gears ne olmak istiyorsa, oydu. Kaba saba, tok, hantal ve yoğun… Karakter tasarımlarından, çatışma dinamiklerine kadar serinin karakteri öylesine bütünlüklüydü ki oyun her zaman kesintisiz bir deneyim sunabilmeyi başarıyordu bizlere… Marcus, Cole, Baird, Dom, Anya, hatta diğer yan karakterler hikâye boyunca replikleri ve yaptıklarıyla hafızalarımıza kazınıyordu. "Umutsuz bir savaş" ana teması üzerine serpiştirilen kimi yan hikâyeler, bütüne çok iyi hizmet ediyordu. Dom'un ailesine olan özlemi, Marcus'un Pendulum savaşında öldüğü söylenen babası ve hatta Locust Kraliçesi'nin gizemli geçmişi, Gears'ı kaba saba bir aksiyon oyunu olmaktan çıkarıyor ve klasikler arasına yazıyordu. *Gears of War* sapına kadar orijinal bir üçlemeydi ve hikâyenin suyu çıkarılmadan tam da zamanında nihayete ermişti.

God of War: Ascension ve *Gears of War: Judgment* ne kadar paralel oyunlar değil mi? İkisi de üçlemelerinin başına dönüyor, ikisi de exclusive ve ikisi de yeni nesil konsollar gelmeden hemen önce hayranları son bir kez baştan çıkarmak için yapılmış gibi duruyor. *Ascension* konusundaki sözleri (ben sevdim oyunu bu arada) Volkan'a bırakarak, biz *Judgment*'a odaklanalım.

ÇARKLAR NEREYE DÖNÜYOR?

Eğer bir oyunun kutusunda *Gears of War* yazıyorsa, o oyundan beklediğiniz bazı şeyler vardır. Mesela, epik savaş sahneleri ve merak unsurunu sürekli olarak kadrajda tutan hikâye anlatımı… Evet, belki *Judgment*'ın başında Cliffy B yoktu, belki ana karakter Marcus değildi, belki üçlemenin dışında bir hikâye anlatılıyordu ama ben beklentilerimi zerre düşürmeden oturdum oyunun başına. İlk birkaç dakika hiç de fena geçmedi… Sonrasında içimdeki heyecan, yerini yavaş yavaş hayal kırıklığına bırakmaya başladı.

Yıllardır karaladığım oyun eleştirilerinde en çok yerdiğim durumlardan biri, artık çoktan yerleşmiş bir oyunun kimyasının değiştirilmesidir. Hayır, bir oyunun artık eskiyen ya da kabak tadı veren yapısının güncellenmesinden ve bunun yarattığı "değişime karşı olma" hissinden bahsetmiyorum. Daha çok şuna benziyor hissettiklerim: Bir masa her zaman masadır. Masa üzerine bir şeyler konması için vardır, nihai amacı her zaman budur. Eğer masanın bir bacağını keser ya da şeklini değiştirirseniz artık o başka bir şeydir. "Hurda" da diyebilirsiniz, "çağdaş sanat eseri" de, ama artık masa değildir.

Gears of War: Judgment, bizi üçlemenin başına götürüyor. Teğmen Baird ve ekibi, emre itaatsizlikten yargılanıyorlar ve genç teğmenin idamı isteniyor. Suçlama açık: Emir dışı bir şekilde kitle imha silahı kullanmak. Oyun, Baird ifade verdikçe ortaya çı-

BEN OLSAM...

Tamam, People Can Fly'ın yapmaya çalıştığı şeyi anladım. Daha hızlı tempoda akan, ağırlıklarından kurtulmuş ve sadece en güçlü yanlarına odaklanan bir oyun yapmak istemişler. Ama maya tutmamış. Büyük resme baktığımızda ortaya çıkan tablo Gears kalitesinden uzak. Halbuki karakter işlenişine biraz eğilseler, hikâye anlatımını bu kadar çok bölmeseler, eldeki malzeme hiç de fena değilmiş. Ben olsam her bölümün sonunda puanlama olayını tamamen kaldırır ve daha yoğun bir akış sağlardım.



Hemen soldaki CoG damgası anahtarınız.

OYUN, ÇATIŞMA LEZZETİ OLARAK GEARS MARKASINDAN BEKLEDİĞİMİZ HER ŞEYE SAHİP. AMA YOĞUN TADINA BIRAZ ALIŞTIKTAN SONRA BAZI ŞEYLERİN EKSİKLİĞİNİ HİSSETMEYE BAŞLIYORSUNUZ

kan flashbacklerle ilerlemeye başlıyor. Mahkeme, Baird'in komutasındaki Kilo Takımı'nın (hayır, kötü çeviri değil, bildiğin "Kilo Squad") aksiyonlarını ve bu aksiyonların nedenlerini duymak istiyor. Emergence Day'in erken saatlerinde buluyoruz kendimizi. Locust güçleri, yerin yedi kat dibindeki dünyalarından yeryüzüne çıkmış ve Sera'yı işgal etmiş durumda. Bütün dünya alevler içinde ve siviller durmaksızın katlediliyor. Tüm askeri birlikler seferber edilmiş ve bu beklenmeyen düşman karşısında dağılmamak için direnişe geçilmiş… Kilo Takımı olarak ilk önce Halvo Bay civarında iletişimi kesilen bir konvoya ne olduğunu araştırmak için yola koyuluyoruz.

Ve o tadına doyulmaz aksiyon böylece başlıyor… Oyun, çatışma lezzeti olarak Gears markasından beklediğimiz her şeye sahip. Aynı anda dört silah yerine iki silah taşıyabiliyoruz ki bu durum silah seçimlerinizi daha dikkatli yapmanızı gerektiriyor. Silah tasarımları serinin önceki oyunlarından aşina olduğumuz üzere muhteşem. Durmaksızın gelen Locust güçlerine Lancer'la karşı koymak hâlâ çok zevkli. Siper almak, her zaman olduğu gibi çok önemli… Ama bu yoğun tada biraz alıştıktan sonra bazı şeylerin eksikliğini hissetmeye başlıyorsunuz. Sanki aslında her şey biraz tatsız tuzsuz gibi…

SAHNE HAZIR, LANCER'LAR FORA

Kilo Takımı Baird, Cole, Sofia Hendrik ve Garron Paduk'tan oluşuyor. Sanırım orijinal üçlemeden en iyi tanıdığımız karakterler olan Baird ve özellikle Cole'un hikâyeye ve çatışmalara renk katacağını tahmin ediyorsunuzdur. Pek değil… Orijinal üçlemede tam bir akıl fikir kumkuması olan Baird'in ekibi en zor durumlardan zekâsıyla kurtardığını ve Deus Ex Machina kıvamında bir adam olduğunu hatırlarsınız. İçinden çıkılması en imkânsız durumlarda bile Baird'in aklına bir fikir geleceğini ve son saniyede de olsa yırtacağımızı her zaman biliriz. Augustus Cole ise tam bir şovmendir… Bilmeyenler için söyleyelim, Gears dünyasının en popüler sporu olan Trashball'un (Rugby benzeri bir kurmaca bir spor dalı) en büyük yıldızlarından biridir Cole ve hikâyeye göre eski dünyada milyonlarca hayranı vardır. Kısacası CoG ekibinin en renkli adamıdır Cole ve asla moralini bozmaz; ekibe sürekli iyimserlik aşılar. Eh, elbette ki her süperstar gibi tam bir sahne adamıdır. Gelin görün ki *Judgment*'ta sizi oyuna bağlayan bu karakter çizgilerinin hiçbirini bulamıyorsunuz.

Evet, bu durum ciddi bir hayal kırıklığı yaratıyor… Sanki bir lunaparka gitmişsiniz, oyuncakların hepsi karşınızda ama lunaparkın içinde kimse olmadığı için yalnız hissediyorsunuz kendinizi. Çatışmaların içinde bağırıp espri yapan bir Cole yok. Zekice işler yapıp ekibin kıçını toplayan bir Baird yok. Maalesef o belirgin ve baskın karakterlerin hepsi birer "skin"den ibaret. İşte bu, Gears olayının özünü bir enjektörle alıp toprağa bırakmak demek… İşiniz sadece silah sıkmaya döndüğü noktada hikâye dinleme motivasyonunuzu da kaybediyorsunuz. "Eh", diyorsunuz, "demek ki bu neslin kapanışı biraz tatsız olacak…" Ve gözünüzü başka şeylere çeviriyorsunuz.


Sadece bana mı öyle geldi bilmiyorum ama Judgement'in düşmanları daha zor ölüyor.




Oyunda en çok karşılaşacağınız görev tipi: Alan tutma.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Declassified seçenekleri çatışmalara renk katıyor
- ✔ Geniş çevrimiçi seçenekler
- ✖ Ortada hikâye anlatımı ve karakter namına bir şey yok
- ✖ Oyunun küçük parçalara ayrılmış olması
- ✖ Tek kişilik içeriğin sabun gibi erimesi

Geliştirici People Can Fly, hikâye akışını bir kenara bırakmış çünkü ortada silik karakterler dışında akan bir hikâye de yok. Yani önceki oyunların epik anlatılarını beklemeyin. *Judgment*'ın oyun yapısı tamamen farklı. Basitçe, maksimum 10-15 dakika süren bölümlerde savaşarak ilerliyorsunuz. Her bölüm sonunda puanınız hesaplanıyor ve bölüm sona eriyor. Arcade beat'em up'ların konseptini alın ve Gears çatışmalarıyla birleştirin, elde edeceğiniz şey *Judgment* olacaktır. Aslında kısa soluklu oyun seansları için ideal diyebiliriz *Judgment* için… Yani, *Gears of War*'un casual hali… Oyun yapısı bu olunca, kesintisiz bir hikâye akışı da bekleyemiyorsunuz haliyle.

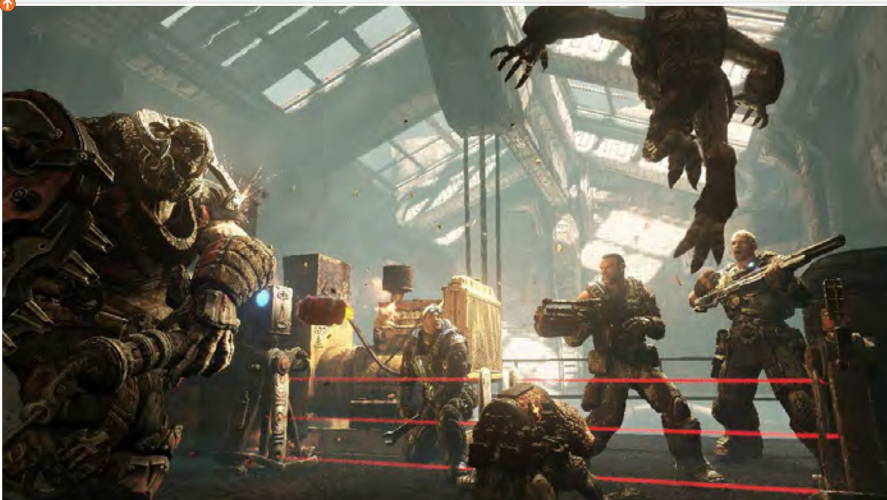

Cole her zamanki ruh halinden epey uzak, daha bir durgun.

DİŞLİLER SIKIŞTIĞINDA

Her bir görev için bir "declassified" seçeneğiniz var. Her bir bölümün başında, kaçırılması imkânsız kocaman ve kırmızı bir CoG işaretine rastlıyorsunuz (hani şu kurukafa olan). Bu işarete tıkladığınız zaman Baird mahkeme ithamlarının yanlışlığını kanıtlamak adına, onu bu duruma sürükleyen savaş şartlarının sanıldığından daha zor olduğunu söylüyor. Bu "savaş şartları", ilgili bölüme belli challengelar olarak yansıyor ve o bölüm normalde olduğundan daha zor bir hale geliyor. Mesela bir bölümü sadece belli bir silahla bitirmeye çalışmak ya da belli bir sürenin altında tamamlamaya çalışmak gibi... Burada People Can Fly'ın hakkını teslim etmeliyim çünkü çatışmaların yavan geçmesinin önüne, -az çok hikâyeye de bağlayarak- bir şekilde geçmişler. Normal şartlar altında sallanarak bitirebileceğiniz bir bölüm "declassified" durumunda "Aman abi iki dakika içinde hava topu ateşi başlayacak, hemen sıvışalım" olayına girince adrenalin üretmeye başlıyor. Zaten son derece zevkli olan çatışmalar bu declassified baharatıyla daha da heyecanlı hale gelmiş. Sevdim bunu. Keşke görev tiplerini biraz daha çeşitli yapsalardı da bu challenge yelpazesi biraz daha genişleyebilseydi…

Evet, oyunun çuvallamaya yakın yerlerinden biri de bu görev tipleri. Olay kabaca A noktasından B noktasına run&gun yapmak. "E, her oyunun öyle değil mi?" diyorsunuz… Değil, çünkü *Judgment*'ta başka hiçbir şey olmuyor. Yani işin içine farklı tatlar katacak, biraz olsun ezberinizi bozacak hiçbir şey gelişmiyor. Açıkçası oyunun içindeki hemen hemen tüm görevler, klasik Gears multi modlarının bir derlemesi gibi. Örneğin, Museum of Military Glory içinde geçen bölümler, Horde modunun aynısı. Yani, sabit makineli yuvalarını yerleştiriyor ve dalga dalga gelen düşmana karşı hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Bu bölümleri hap gibi yuttuktan sonra da o bölümdeki başarınıza göre yıldızla ödüllendiriliyorsunuz. Declassified oynarsanız, tam puana ulaşmanız daha kolay hale geliyor. Kısacası gayet arcade takılan bir oyun var karşımızda… İşte benim hayal kırıklığımın en büyük nedeni de bu… *Judgment*'ı bir kere bitirdikten sonra açılan Aftermath bölümü kısa da olsa bilindik Gears tadına daha yakın. Bu ekstra bölümde daha yoğun bir hikâye akışı var ve Baird ile Cole'un, *Gears of War 3*'teki gizli bir görevlerini konu alıyor. Açıkçası Aftermath'i oynamaktan daha büyük keyif aldım ben.

Bazen etrafı çevirmek de işe yaramıyor.



DÖNDÜRELİM ŞU MADALYONU!

Genel olarak negatif takıldım yazıda ama türün sevenlerinin çok da burun kıvırmayacağı bir oyun *Judgment*. Elbette ki işin içine online mevzuu girdiğinde deneyimin çehresi epey değişiyor. Aslına bakarsanız tüm görev yapıları co-op için tasarlanmış. Aynı zamanda *Gears of War 3*'te bulunan seviye sistemi, aynen korunmuş. İster tek kişi, ister online oynayın, oyun içinde kazandığınız puanlara göre seviye atlıyorsunuz. Klasik Team Deathmatch her zamanki yüksek tansiyonlu Gears dozunu alabileceğiniz bölüm. Free for All ve Domination modlarıysa sizi kendine asıl bağlayacak seçenekler olarak bir adım öne çıkıyorlar. Domination modunda, haritalardaki belli noktaları düşman saldırılarına karşı korumanız gerekiyor. Her seçenek de Gears markasının üzerinde çok şık durmuş.

Kısacası *Gears of War: Judgment*'tan beklentilerinizi çok yüksek tutmayın derim. Eğer serinin sıkı bir hayranıysanız orijinal üçlemenin tadını kesinlikle alamayacaksınız. Ama yeni Xbox gelmeden, Sera gezegeninde son bir kaçamak yapma fikri cazip geliyorsa *Judgment* size aradığınızı verecektir. Basit, çabuk tüketilen ve aksiyon açısından doyurucu bir oyun var karşımızda. Ha, *Judgment*'ı Cliffy B'nin üçlemesinin yanına koyar mıyım? Asla… Ama arkadaşlarımı toparlayıp akşam birkaç el atmak için oynar mıyım? Kesinlikle!

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Alıştığımız Gears of War deneyiminin sadeleşmiş hali ama online takılmak için halen ideal.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** People Can Fly – Epic Games → **Dağıtım:** Microsoft → **Kutulu Fiyatı:** 165 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** gearsofwar.xbox.com

AİLENİZİN ÇETESİNİN ZAMAN YOLCULUĞU -NOYAN AKATLI

SLY COOPER Thieves in Time™

PS3 PS Vita

"Mavi bir kedi, akıllı bir kaplumbağa, bir de pembe irikıyım hipopotam var; bunlar hırsızlar çetesi ama sadece kötü adamlardan, hırsızlardan çalıyorlar. Çeteyi zaman yolculuğunda kontrol ediyoruz oyunda, ana oyun iki kişi ortaklaşa oynanmıyor maalesef."

Bugünlerde dergiye ne yazdığımı merak eden komşum Dicle'ye bu saftirik cümlelerle, kabaca açıklamaya çalışmıştım PlayStation konsoluna özgü oyunumuzu. İlk beş – on dakikalık izlenimim aynen bahsettiğim şekildeydi, bölümlerde saatler geçirdikçe bu sevimli çeteyi giderek daha çok sevdiğimi fark ettim.

KEDİ DEĞİL, O BİR RAKUN!

Tabii *Sly Cooper* serisiyle yeni tanıştığımı anlamak için bilge dostumuz Bentley zekâsına sahip olmak gerekmiyor. Gizlilik – platform türü, sessiz – sinsi karakter söz konusu olunca Sly'ı kedi yapıvermişim yanlışlıkla. Oyun boyunca da yanlışlıklarım sürdü; yanlış tuşa basmalar, yanlış zamanlamalar yüzünden Cooper asasından daha değerli zamanımın bir kısmını kaybettim, oyun gayet kolay aslında, binlerce saat PS3 oynayıp da hâlâ oyun koluna alışamayanda kabahat!


Defansta Murray, sağ bek Carmelita, sol açık Galleth, Sly tek forvet.

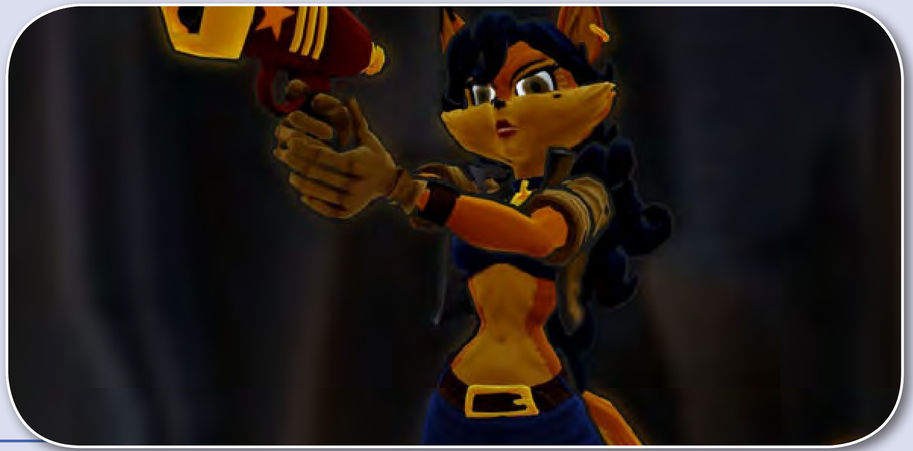
Oyunumuzda tek kişilik senaryo modu mevcut ve akıcı, olabildiğince mantıklı bir şekilde sunulmuş ana öykü. Sly'ın aile yadigârı kitabı "Hırsızus Rakunus"un sayfaları silinmeye başlar, önceki oyunlardan bir karakter olan Penelope de kayıptır, bu durumda bilgi insanı, pratik zekâlı kaplumbağa yoldaşımız Bentley'nin icat ettiği zaman makinesine binerek beş farklı zaman ve mekânda geçecek olan renkli yolculuğumuza çıkmak zorunda kalırız.

DÖVDÜĞÜNÜ DEĞİL, ÇALDIĞINI ANLAT

Açıkçası, birkaç ay önce yaşadığım ve anlattığım *Family Guy: Back to the Multiverse* hayal kırıklığının bir benzerini yaşamaktan korkmuştum oyunun başlarında: Eğlenceli başlayan ancak her



Dört ateş arasında kalmış Sly on kaplan gücündedir.



Dur, kımıldama, patiler yukarı!

bölümde aynı eylemleri tekrarlayıp sıkıcı olma tuzağına düşen zayıf bir kurgu endişesi duydum. Ama görevler, bölümler, bölüm sonu rakipleri (oyun yumuşak geldi gözüme, "düşman" demeye dilim varmıyor) ilerledikçe mümkün olduğu kadar farklı hareketlerin, değişik ögelerin kullanılmaya çalışıldığını fark etmem uzun sürmedi.

Sly'ı kontrol ettiğimiz görevler gizlilik – platform ağırlıklı, tekerlekli iskemle ile zıplayan Bentley'de el bombaları, minik okları, değişik mini oyunları (Dualshock kumandasını sağa sola eğdiğimiz görevler ve Atari 2600 nostaljisi yaşadığım "hack" – şifre kırma bölümleri) nedeniyle bulmaca – platform tadı yakalıyoruz, pembe ve iri ve güçlü ve neşeli arkadaş Murray'i aldığımızda boks ringi – güreş minderi arası geçişler yakalıyoruz, aradaki komik dans gösterisini, ağır makineli (!) atışlarını saymıyorum bile.

MAVİ HIRSIZIN RENKLİ ŞECERESİ

Her bölümde kurtardığımız, Sly'ın atalarından bir Cooper'ı da yönetebiliyoruz. Hadi birinden bahsedeyim; vahşi batı bölümündeki banka soyguncusu Tennessee "Kid" Cooper, altıpatlar tabancası ile çocukluğumun Red Kit'ini hatırlattı bana sağ olsun. Hedefe kilitlenen tabancası ile "seksi tilki", Sly'ın -eski- sevgilisi Carmelita da oynanabilir karakterler arasına katılıyor senaryonun ortasında. Yabandomuzu, ördek, buffalo gibi nöbetçilerden yapay zekâ beklentim yoktu doğrusu, nitekim fener ışıklarının alanına girmediğiniz, diplerine burun tarafından enayi gibi sokulmadığınız sürece fark edilmeden dolaşıyorsunuz etrafta. Toplanacak bol ıvır zıvır serpiştirilmiş; ipucu şişelerinden hazinelere kadar, eski görevlere geri dönüp tekrar oynamak için, kilitli içeriği açmak için bir sebep, artık standartlaşmış bir özellik ama iyi düzenlenmiş. Müzikler, çeviri ve seslendirme oldukça başarılı diyerek Sly Cooper'ın nöbetçilere yakalandığı kısımlara, eksilere geçiyorum:

Nöbetçiler demişken, arkadan yaklaşıp sinsice yok etme hareketi fazla basit ve tekdüze, neyse ki çok üst üste tekrarlamak zorunda değiliz farklı mini oyun ve görevlerin akıllıca dağıtılması sayesinde. Yükleme süreleri, saydım; yirmibeş ile doksan saniye arası değişiyor, beklediğim toplam sürede dergiye iki sayfalık dosya konusu yazardım neredeyse.

Zaman yolculuğumuzun sonuna, bugüne gelirsek şöyle toparlayayım: Bol bol atlayıp zıpladığımız, ufak tefek bulmacalar çözdüğümüz, kısa deneme – yanılmalarla bölüm sonu rakiplerini patakladığımız, olabildiğince farklı mini oyun ve görevleri değişik karakterler, küçük espriler, bazı "sürpriz yumurtalar" eşliğinde tamamladığımız, eksiklerine rağmen başarılı bir oyun olmuş *Sly Cooper: Thieves in Time*. Nispeten yumuşak, renkli bir eğlence arayan oyunseverlere tavsiye ediyor, eksik hazinelerimi aramak için sayfalardan ayrılıyorum, Cooper gülümsemeniz eksik olmasın.

Sly Cooper: Thieves in Time



>

Family Guy: Back to the Multiverse



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Rengârenk, sevimli atmosfer
- ✓ Eğlenceli oynanabilir karakterler
- ✓ Başarılı seslendirme ve çeviri
- ✓ Bölüm sonu dövüşleri hiç fena değil...
- ✗ ...nöbetçilerle dövüş ise hiç zevkli değil
- ✗ Uzun sayılabilecek yükleme süreleri
- ✗ Belli bir süreden sonra sıkmaya başlıyor



Karakter seçme ekranının üçte biri Murray'in göbeğine ayrılmış.

SESLENDİRME

PS3 konsoluna özgü oyunları seslendirme konusunda deneyimli sayılabilecek Sony, Sly Cooper'ın bu oyununda da Türkçe dublaj konusunda başarılı bir iş çıkartmış. Başroldeki sevimli hırsızı radyo spikeri, reklam yazarı Arkın Çelik seslendirmiş, ki Infamous 2 - Cole'dan hatırlıyoruz kendisini. Kaplumbağayı duyar duymaz tanıdım, Bentley'e sesini veren tiyatrocu Serhan Arslan. Irıkıyım dost Murray tiyatrocu Sefa Zengin, Carmelita ise dublaj sanatçısı Canan Kılıç tarafından seslendirilmiş. İsmini sayamadığım diğer sanatçıların da dillerine sağlık diyorum. Unutmadan; Üç boyut desteği ve PS Vita ile "Cross buy" (karşılıklı - çapraz oyun imkânı) özelliği de mevcut oyunda.



Renkli gece hayatı rakun sağlığı için tehlikeli olabilir.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Aile ortamında oynayabileceğiniz iyi oyun sayısı az ve bu da onlardan biri.

7,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon/Platform → **Yapım:** Sanzaru Games → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 59 TL (PSN – ön sipariş)
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** slycooper.playstation.com/tr-tr

BU HİKÂYEDEKİ ÇEREZ SİZSİNİZ! -VOLKAN TURAN

ZOMBIU

BEN TEK SİZ HEPİNİZ ZOMBİ olsa ne yapardım? Nereye gider, nasıl saklanırdım? Ne yer, ne içerdim? Yaşamımı nasıl sürdürürdüm? Akıl sağlığımı nasıl korurdum? Kendime nasıl hedefler edinirdim? Nasıl dost kazanır, onlara nasıl güvenirdim? Kaybettiklerimin acısını bastırır mıydım? Nasıl özlerdim... Emin olun hiç bilmiyorum; hiç de bilmek istemiyorum. Durduk yere kendimi gerecek, hayalen de olsa ruhumu daraltacak, anlamsız bir şükran duygusu geliştirecek değilim. Sıradan bir adamım ben. Aynı *ZombiU*'daki karakterler gibi. En iyi ihtimalle burnumun dikine kaçardım.

ZombiU'da hikâyesi olan bir karakteri yönetmiyoruz. Ne adı önemli, ne geçmişi. Barınağımızda uyanıyoruz ve hayatta kalmak için hemen bir dizi önlem alıyor ve yolumuza bakıyoruz. Klasik bir FPS'den oldukça farklı *ZombiU*. Sandıkları kırarak cephane-sağlık toplamıyor, checkpoint'lerden geçerek oyunu kaydedemiyor, zombilerle alay ederek kafalarına sıkamıyoruz. Bu oyunda üstünlük asla bizde değil. Öncelikle bunun yarattığı baskıyı cebinize koyun. Sonra o koridora çıkın ve ölümün etrafınızda kol gezdiğini dehşet içinde fark edin... Bu oyunda ölmek en kolay şey; tek ısırık yetiyor. "Oyun bitti" mantığıysa alıştığımız türden değil. Her bitişte, tekrar barınağa geri dönüyor (barınakta uyanıyor), başka bir karakterle görevlere atılıyorsunuz. Bu esnada envanterinizde de pek bir şey olmuyor. Az önce ısırılan zombiyi (siz oluyorsunu bu) öldürerek sırt çantasını alıyorsunuz. Böylece eski envanterinize kavuşuyorsunuz. Bu oyunda sırt çantası demek her şey demek.

HER KIYMIK ÖNEMLİ

Ganimeti sadece cesetlerden aşırdıklarınız ve sağdan soldan topladıklarınızla biriktiriyorsunuz. Tek tek kurşunlar, ufak gofretler, sağlık paketleri, kapıları sıkılaştırmak için tahtalar gibi sayısı az ama hayati önem taşıyan şeyler oluyor. Zaten elinizde de genelde silah değil, sert bir cisim olacak çünkü tüm zombileri öldürecek kadar cephaneyi asla bulamayacaksınız. Kazmayla, kürekle, kriket sopasıyla, anne terliğiyle, artık ne bulursanız tüm gücünüzle abanıyorsunuz zombilere. Pek kıvrak değilsiniz ve her zombi görüşünüzde bir titreme geliyor. Ekran bulanıklaşıyor, dikkatiniz dağılıyor, imleç bile kaçıp saklanıyor. Siz vurdukça bir taraftan gözünüze kan sıçrıyor, bir taraftan da yoruluyorsunuz, giderek daha yavaş, daha güçsüz vuruyorsunuz. Genelde de ufak alanlarda zombilere yakalandığınızdan kaçmak çözüm olmuyor. Hani yeri gelince mayın döşeyip molotof atacak kadar keyif sürüyorsunuz ama o kadar. Kolay lokmanın getirdiği bu baskıyı da diğer cebinize koyduysanız devam edelim...

Artık çoğu korku oyunu gücünü atmosferden alıyor bildiğiniz gibi. Ver karanlığı, ver ani sesleri zıplayalım... *ZombiU* da bunu biraz yapıyor ama tek hüneri bu değil. İlk saniyeden başlayarak bir ses size sürekli direktifler veriyor, gerektiğinde yardım ediyor. Oyunun başında ekipmanınızı tanıtsa da bu amca bir süre sonra telsizden panik dolu sesler çıkararak aklınızı yemenizi sağlıyor. Wii U'nun gamepad'inden yüzünüze çarpan bu panik dalgasından nasıl kaçacağınızı kestiremiyor, sırtınızı verecek bir duvar arıyorsunuz. Çoğu zaman tuşları karıştıracak kadar kontrolü kaybettim şahsen. Amca çok fena! Ama bölüm tasarımcısının zeki ve hain planları daha fena. Diyorsunuz ki şu yerde yatan zombi ölüdür; bir bakıyorsunuz canlanıp ensenize atlıyor. Bir grup zombiyi peşinize taktıktan sonra sağlam bir kapının arkasına atıyorsunuz kendinizi, oh diyorsunuz bitti bu iş, yola devam. Nah bitti! Harlem Shake yaparcasına içeri girip siz daha silah çekene kadar tuzlamanızı yapıyorlar. Kapı bulamayınca bir merdiven bulup tepesine çıkıyorsunuz ki onlar da peşinizden gelip sıkıştırıyorlar sizi! Lan

BEN OLSAM

Gamepad'i elime aldıktan sonra aklıma gelen ilk şey, bu oyunu mutlaka diğer oyun platformu sahiplerinin de oynaması gerektiği oldu. Ben olsam multi-platform yapardım oyunu. Tabii Wii U'ya has özelliklerden feragat edilmesi gerekirdi, ama o atmosferi kaçırmanızdan iyidir!



Bu sarayın sakinleri biraz asabi, ses çıkarmayın en iyisi!

The Walking Dead: The Game > ZombiU > WarZ







merdivene çıkan zombi mi olur! Oluyormuş... İşte bu tip "belirsiz zombi özellikleri" insanı paranoyak yapıyor ciddi ciddi. Her köşeye bakıyor, ışığı söndürüyor, yavaş yavaş ilerliyor, radarı gözetliyor, çıkış planları yapıyorsunuz. Genelde de işe yaramıyor bu planlarınız. Bu baskıyla nasıl başa çıkarsınız, orasını bilemiyorum.


Kask, zırh giyen asker zombiler tam baş belası. Önce yavaşlatın, sonra sopayla kafasına vurup miğferini düşürün, sonra da HEDŞAT!

KONUŞAN GAMEPAD

Wii U'nun gamepad'ini görmüşsünüzdür; hünerli ellerde çok keyifli oyunlara imza atacağa benziyor. Mesela bu oyunda Wii U gamepad ekranı, sırt çantanızın içinde neler olduğunu gösteriyor, dokunarak düzenleme yapabiliyorsunuz. Daha sonra haritanız oluyor, sensörü takip edebiliyorsunuz. Akıllı cihazları kullanarak elektronik kapıları hackleyebiliyor, önemli noktaları haritaya işaretleyebiliyorsunuz, iz bulabiliyorsunuz. Multiplayer modunda kimin nereye gittiğini izliyorsunuz. Kımıldayan şeyleri de bu ekranda görebiliyor ama zombi midir, fare grubu mudur emin olamıyorsunuz. Zaten bu oyunda bir şeyden emin olmak, başınıza gelen son şey oluyor genelde. Safe House denen barınağı bir anda zombiler basınca neye uğradığımı şaşırıp oyunu kapatmış biri olarak söylüyorum bunu.

Hikâye modu bitince tekrar oynar mısınız bilmem ama multiplayer moduna mutlaka göz atın. Survivor tarafında olursanız haritaya akın eden onca zombiden nasıl kurtulacağınızı düşünmelisiniz. King of Zombies modundaysa zombileri hayatta kalan insanların üzerine salıyorsunuz ki çok keyifli! Bu bölümleri dilerseniz iki kişi de oynayabilirsiniz. Silah setinizi seçtikten sonra, kendinizi hikâye modundakine benzer haritalarda bulacaksınız. Ele geçirilecek mekanlar ile zombiler arasında orta seviye bir online tecrübe yaşayabilirsiniz. Bir süre eğleneceğiniz garanti ama insan-zombi etkileşiminin sonsuza kadar keyif vermeyeceği de bir gerçek. Bu konuda bir *Resident Evil 6* olamamış kısacası.

HATALIYSAM ZOMBİ OLAYIM

Ubisoft Montpellier'ı yukarıda yazdığım pek çok şey için tebrik ederim, ama kusursuz da değil bu oğlumuz. Öncelikle buraya ne olduğunu bile yazmak istemediğim çok kötü bir hikâyesi var, hatta yok. Londra'da Buckingham Sarayı'nın etrafında dolanırken bulacaksınız kendinizi bir süre. Detaylara bakarken "Aha neler neler çizmişler" deseniz de, oyunun mekanları bıkkınlık veriyor. Raccoon City'nin her köşesi cehennem gibiyken *ZombiU*'da bu yok. Bunun haricinde çok kolay ölüp her seferinde yeni bir karakterle, barınaktan başlayıp kaldığınız yere gelme süreci oldukça sıkıcı. Kısa yolları kullanmak harcadığınız zamanı kısaltsa da daha iyi bir çözüm bulunabilirdi. Silahlar arasında geçiş, gerçek zamanlı envanter değişimi, dokunmatik ekran süreci derken bunları anca ortalık sakinken yapabiliyorsunuz. Kuşatma altındayken bu kabiliyetsizlik, baskıdan daha çok rahatsızlık uyandırıyor oyuncuda. Bir de ışık oyunları, böyle karanlık bir oyun için çok fazla ve kör etmek istercesine kullanılmış ki gözleriniz hassassa başınız ağrayabilir, başınız ağrımasa da sık sık mola verme ihtiyacı duyabilirsiniz. Kıyamete iki kala bir şehirde bu kadar mı ışık kaynağı olur a Ubisoft?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Ağzına kadar detay dolu mekanlar
- ✔ Gazap dolu zombiler
- ✔ Üzerinizde baskı kuran atmosfer ve oynanış
- ✔ Sesin her türlüsü
- ✖ Öl - başa dön mantığı
- ✖ Hikâyesizlik
- ✖ Tekrar oynamak için sebep vermiyor

Bu ilk Wii U incelememiz. Onun da *ZombiU*'ya denk gelmesi ve bana patlaması güzel oldu. Nintendo konsollarında değil kan, böyle zombili filan şeyler görmeyeli çok olmuş (saymaya üşendim). Anlayacağınız; Wii U bazı gelenekleri kıracağının sinyallerini henüz ilk dönem oyunlarından verdi. Hem zombi türünde hem de FPS türünde farklı şeylerin denenebileceğini gösterdi ve sınıfı rahatça geçti. İlk dönem Wii U oyunu arıyorsanız, baskı altında kalmaktan tansiyonunuzun düşmesini göze alıyorsanız, buyurun buradan vurun.

BİR GRUP ZOMBİYİ PEŞİNİZE TAKTIKTAN SONRA SAĞLAM BİR KAPININ ARKASINA ATIYORSUNUZ KENDİNİZİ, OH DİYORSUNUZ BİTTİ BU İŞ, YOLA DEVAM... NAH BİTTİ!


Göz rengine bakarsak yanlış ayarda çekilmiş bir fotoğraf bu (dedi ve öldü).

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Ubisoft Montpellier → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** 44$ (Amazon) → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** zombiu.com

SON KARAR

GRAFİK	★★★★☆
HİKÂYE	★★★☆☆
ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★☆
İÇERİK ZENGİNLİĞİ	★★★☆☆
MULTIPLAYER / ONLINE	★★★★☆
SES / MÜZİK	★★★★★

Zombilerin kurban değil katil olduğu bir oyun. Wii U'nuz varsa almamak olmaz. Zaten başka alınacak ne var ki?

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

OYUNCUNUN HAKKINI KORUMAK

Gelişmiş ülkelerdeki tüketici derneklerinin çalışmalarını feci takdir ediyorum. Bunlardan biriyle ilgili geçtiğimiz ay okuduğum bir örnek ibret verici: Alman Tüketici Derneği'nin (VZBV - Verbraucherzentrale Bundesverband) avukatları Steam'in son kullanıcı anlaşmasındaki bir maddeden yola çıkarak oyuncuların dijital olarak satın aldıkları oyunu dilediklerinde elden çıkarma haklarının engellendiği gerekçesiyle Steam'i Berlin'de mahkemeye verdiler. Steam, oyunların ikinci kez satılmasının dijital dağıtım ruhuna aykırı olduğunu ve firmalara zarar vereceğini savunsa da VZBV dijital ya da kutulu bir oyunun elden çıkarılmasının hak olduğu iddiasında. Valve'dan Doug Lombardi, Gamasutra'ya yaptığı açıklamada davanın doğruluğunu kabullense de henüz konuyla ilgili bir aksiyona geçilmediğini söyledi. VZBV daha önce benzer bir davada yargıtaydan dönmüştü. Yıllar önce orijinal oyunlara rahat erişimine imrendiğim Avrupa ülkeleri bugün oyuncu hakları için uğraşıyor. Söz konusu ülkedeki bir oyun dergisi seçim zamanında partilerden biriyle ülkedeki oyun yasakları ve oyuncu haklarıyla ilgili kapsamlı bir röportaj yapmıştı. Oyun sektörü Türkiye'de eskiye oranla çok daha hızlı yol alıyor. Dolayısıyla oyuncuların ve haklarının konuşulacağı, tartışılacağı yıllar bizde de çok uzak olmasa gerek.

ULTIMA'NIN BABASINDAN **KICKSTARTER**

Kim ne derse desin ben bu Kickstarter projelerini sevdim. *Project Eternity*'yi bizimle kavuşturacak sistem, güvendiğimiz yapımcıların bizim istediğimiz oyunları yapabilmek için bir ön destek almasını sağlıyor. Bu sistem yapımcıya psikolojik bir baskı yapıyor olmasıyla da daha kaliteli oyunlar görmemizi sağlayacaktır. Daha ötesi, geçen ayın Oyungezer'indeki Kickstarter yazısında gördüğünüz isimlerin başarılı olması durumunda, Kickstarter projeleri aynı F2P'de olduğu gibi yeni bir iş modeli meydana getirebilir.



Gelelim bu yazının konusuna: Geçen sayımızda yer almayan (ama bu ayın dosya konusunda yer verdiğimiz) *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* arkasında Ultima'nın babası Richard Garriott'un olduğu bir proje. 1 milyon dolar hedefiyle yola çıkan proje *Ultima* severlerin desteğiyle bağışların kapanmasına 20 gün kala 950 bin doları geçti bile (gerçi iki sene önce hisselerini zorla sattırıdığı suçlamasıyla dava ettiği NCSoft'tan 28 milyon dolar kazandığından bu paraya ne kadar ihtiyacı vardı tartışılır). *Shroud of the Avatar*, level grinding yerine oyuncunun seçimleri üzerine kurulu bir oyun olacak. Oyuncular dünyayı araştıracaklar ve çok sayıda küçük hikâyenin parçası olacaklar. Oyunda bir sınıf sistemi bulunmayacak. Oyuncular kendi evlerine sahip olacak. Diğer bir ilginç yanıysa çevrimdışı oyun seçeneğinin de bulunacak olması. Bu nasıl yapılacak ve hilelerin önününe nasıl geçilecek merak ediyorum doğrusu. Garriott yine de bu sözünde iddialı: "Ultima Online devasa çok oyunculu türün temeliydi. İnanıyorum ki ne tamamen çevrimiçi ne de tek kişilik olan yeni bir modeli hayata geçirebilirim."



Son dakika notu: *Shroud of the Avatar*'ın senaryo şefliğine Dragonlance ve Deathgate serilerinin ünlü yazarı Tracy Hickman getirildi. Oyunun hikâyesi açısından güzel haber.

COMMAND & CONQUER & F2P

Electronic Arts'ın bu yıl çıkmasını beklenen free2play *Command & Conquer*'dan nasıl para kazanacağı kesinleşti. Yapım şefi John van Caneghem'in resmi blogundaki açıklamasına göre oyundaki taraflar, birimler, haritalar ve oyun modları oyunun ilk dakikasından itibaren açık ve oynanabilir olacak. Buna karşılık oyunun optik ayarları ve kişiselleştirmeler (kamuflaj, renk ve görsel donanımlar) ücrete tabi. Bunun dışında oyunun dengesini bozmayacağı iddia edilen, özel yeteneklere sahip generaller ve oyuncuların daha az zamanda seviye atlamasını sağlayacak hızlandırıcılar alınabilecek. Pay2win modelinden uzak durduğu sürece istediği şeyi satmasında sakınca olmayacaktır.





1000 KEZ BALTA SALLAYAN **ORK KADIN**

Giriş yazımın bıraktığı yerden devam edeyim: Takdir ettiğim bir başka emek de online oyun yapımcılarının ortaya farklı bir şeyler koyma çabasıdır. Örneğin en kral karakter gelişim ekranı yalnızca kozmetik farklılıklar sağlarken, City State Entertainment yeni oyunu *Camelot Unchained*'de bunu kırmaya niyetli gözüküyor. CSE'ye göre karakter yaratım ekranındaki seçimler oynayacağınız oyunun kaderini etkiler nitelikte olacak. Yani seçeceğiniz ırklar farklı maksimum ve minimum özelliklere sahip olacak, farklı artılar ve eksilerle gelecek. Buradaki farklar masaüstü oyunlardaki farklılıkları andıracak. Hatta seçtiğiniz cinsiyet bile karakter özelliklerinde etkili olacak. 1000 defa balta sallamakla 1000 balta fırlatmak karakter gelişiminde farklı etkilere sahip olabilir yapımcılara göre. Bekleyip göreceğiz.

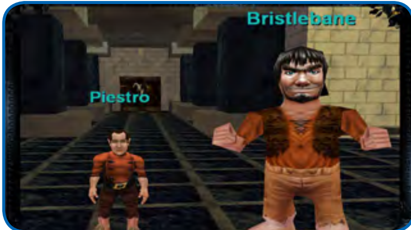


GUILD WARS 3 MÜ?

Guild Wars 2 ek paketi ve üçüncü oyunla ilgili dedikodular iyice ayyuka çıkınca oyun direktörü Colin Johanson IGN'e bir açıklama yapma gereği duydu. Johanson'a göre şu anda *Guild Wars 2* için ne bir ek paket ne de devam oyunu söz konusu. "Eklentiler üzerine gelecekte tabii ki düşüneceğiz. Fakat şu anda bir planımız yok. Şu an asıl odaklandığımız konu, Guild Wars 2'ye tüm oyuncularımızın takip edeceği yenilikçi özellikler eklemek. Böylece oyuncuların Guild Wars 2'yi hiç bırakmamasını sağlamak. Bunu başarırsak Guild Wars 2, 2.5'a dönüşür ya da üçüncü oyun yeşerir" diyor Colin. Bu sözlere ek olarak, ilk oyuna üç paket geldiğini de hatırlatmak isterim.

KISA KISA KISA...

- BioWare, Old Republic'in Rise of the Hutt Cartel paketi için 50. seviye üst sınırı şart olacağından 8 Nisan'a kadar çifte XP puanı dağıtmaya başladı. Oyuna hâlâ devam eden Padavanlar için bu kampanya tekrarlanır gibime geliyor.
- TERA F2P olduktan sonra oyuncu sayısını ikiye katlayarak yaklaşık 500 bin kayıtlı oyuncuya ulaştı.
- The Secret World'ün, oyun içine eklenmek üzere yeni OST yarışmasına katılan 3000'i aşkın parçadan en iyi 11 tanesi seçildi. Seçilen parçalar oyunun web sitesinden dinlenebilir. Bakarsanız yarın bir gün benzeri GTA veya Fallout radyoları için de yapılır.
- Eve Online'ın 17 Kasım'da başlayacak 6 günlük turnuvasına şimdiden başvurular başladı. Bu ne acele bilinmez ama 10 bin USD ödüllü turnuvaya 27 takım altında 524 oyuncu başvurdu. Lazerler anca ısınıyor olsa gerek.



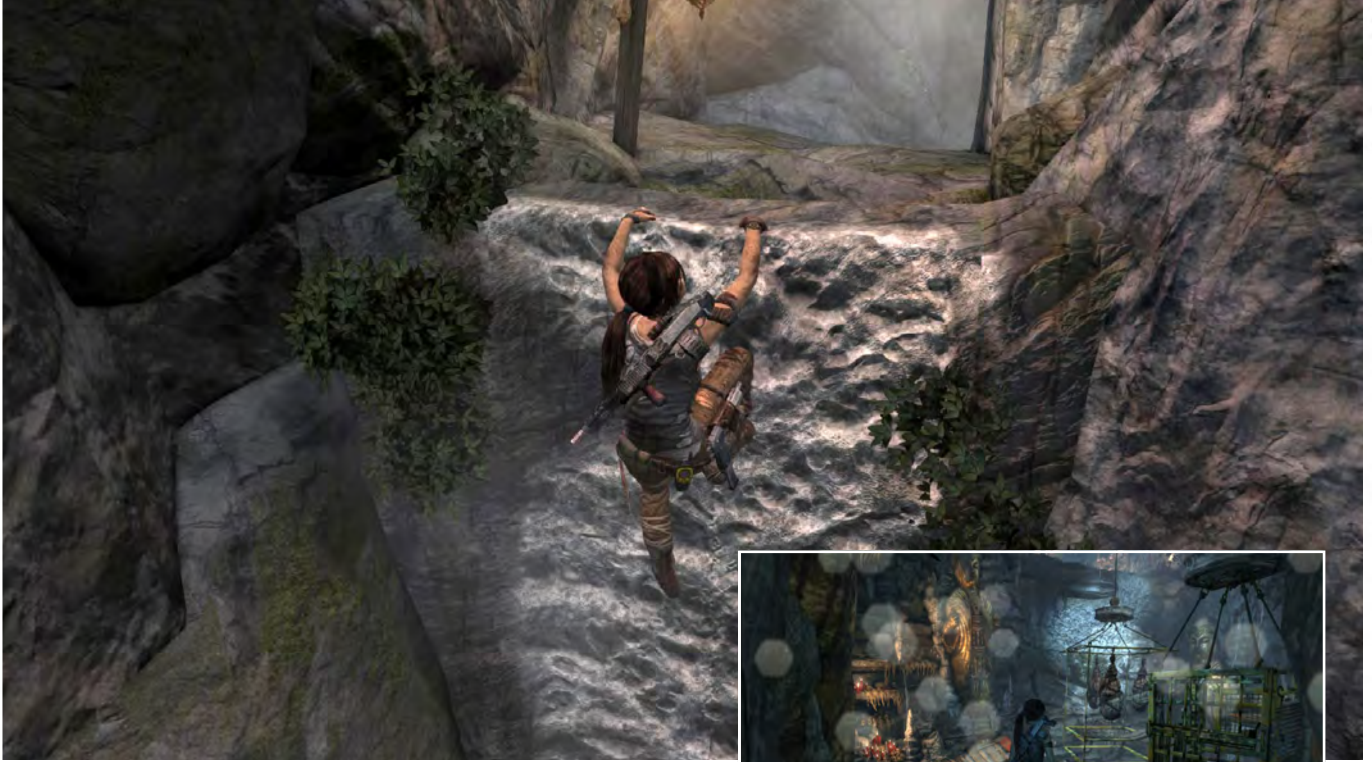
EVERQUEST'LE 280 YIL

Geçtiğimiz ay 14. yaşını kutlayan devasa online *EverQuest* ile ilgili birkaç ilginç veri yayınlandı. EverQuest'teki NPC sayısı (344.935) Tampa, Florida'da yaşayan insanlardan daha fazla. Aslına bakarsanız Avrupa'daki pek çok şehirden de daha fazla. Daha ilginci, eğer EverQuest'e 16 Mart 1999'da başladıysanız, EQ zamanına göre 72 dakikada bir gün yaşayan karakteriniz şu anda 280 yaşında.

MÜZİKAL BİR **KICKSTARTER**

The Elder Scrolls serisi, *Guild Wars* ve *Neverwinter Nights*'tan tutun da *Pandaria*, *KOTOR* ve *Dawn of War*'a kadar birçok klasiğin müziklerinin arkasındaki isim Jeremy Soule da bir Kickstarter projesine başladı. Soule'un amacı *Symphony No. 1 The Northerner (Opus 1)* adındaki senfoni projesi için 1 ayda 10 bin dolar toplamak. Projesinde eserlerini gerçek bir orkestra ve şarkıcılar eşliğinde canlı bir proje haline getirmek var. 10 bin dolar limiti aklıma ya bir güven oyu ve kamuoyu yoklamasını ya da daha yüksek meblağlar öncesi dinleyicinin gözünü korkutmama arzusunu getirdi. Her ne olursa olsun kulaklarımızın mutluluğu için birkaç doları helal ediyorum.

TOMB RAIDER GİZLİ MEZARLAR





MOUNTAIN VILLAGE

TOMB OF THE UNWORTHY

Bu gizli mezara ulaşabilmek için *Cry for Help* görevinde Roth'tan tırmanma baltasını almış olmanız gerekiyor. Mezarın girişi tahta köprünün yanında, şelalenin sağ tarafında kalıyor. Duvardaki beyaz sembolleri takip edip tırmanma baltasını kullanarak pasaja tırmanın. İlerlediğinizde Tomb of the Unworthy'i keşfedeceksiniz.

İlk olarak Lara'nın içgüdüsünü kullanarak etraftaki nesnelere bir göz atın. Karşınızdaki asılı platformun içinde asılmış şekilde duran mumyalanmış üç ceset göreceksiniz. Burada ayrıca baltayı kullanarak tırmanabileceğiniz bir duvar ve mağaranın diğer tarafında da bir lamba bulunuyor (ki bununla meşalenizi yakabileceksiniz). Amacınız üst kata ulaşıp hazine sandığını yağmalamak.

Öncelikle platforma zıplayın, oradan da hemen karşıya zıplayarak lambanın bulunduğu açıklığa ulaşın. Eğer hızlı zıplamazsanız platformla beraber aşağı inersiniz ki bunu istemiyoruz. Meşaleyi yaktıktan sonra platforma geri zıplayın ve üç



A AAA KİMLER KİMLER GELMİŞ

Geçen gün Kuğulu Park'ta oturmuş ördekleri seyrederken yanıma iki güzide Oyungezer okuru yaklaştı (Enes, Cem, ne haber?). Önce biraz havadan sudan, ördek ve kuğulardan (yok canım, ördeklerden bahsetmedik) konuştuk, sonra da konu haliyle dergi üzerinde yoğunlaştı. Bu vesileyle okurlar açısından merak ettiğim birkaç şeyi de sorma fırsatı buldum. Örneğin bu ay Tomb Raider yazmayı düşündüğümü söyledim ama üzerinden biraz zaman geçmiş oyunların ne kadar ilgi gördüğünü de merak ediyordum açıkçası. Meğer ikisi de henüz TR oynamamış :) Sonuçta yeni bir oyun çıktığı anda alarak (veya indirerek) iki günde bitirip bir kenara bırakan oyuncular olduğu gibi, oyunlara daha sonradan erişebilen veya sıraya koyarak oynayan oyuncular da var. İşte böyle dedikodu ederken Enes çok hoşuma giden bir şey söyledi. İlgisini çekmeyen veya oynamaya zamanı olmayan oyunlar hakkında bile yazılan böyle detay yazılarını okumayı bile seviyormuş, "hatta bazen oyunu daha fazla merak etmemi sağlıyor" falan dedi. Sonra düşündüm de, zamanında Amiga Dünyası okurken okumayı en çok sevdiğim kısım oyun çözümleri, journal entry'ler, taktik yazıları falandı. Her gün gidip oyun çektiremediğimiz, hatta bazı oyunlara erişemediğimiz için bu yazıları okuyup oyunu oynamış gibi hissediyordum resmen :) Bir de eskiden oyunun incelemesinin içinde tam çözümü falan da olurdu, en sevdiklerim de onlardı. Mesela üç sayfalık Police Quest 4 inceleme/çözüm yazısını hâlâ daha hatırlarım, oyunu oynamadan kurdu olmuştum resmen. Tabii iki kişilik bir örneklem grubuyla kesin bir çıkarım yapmaya çalışmak saçma olur, bu yüzden sizin de olur da köşeyle ilgili düşünceleriniz falan varsa ister Facebook'tan yazın, ister mail gönderin. Maksat ortaya daha faydalı bir şeyler çıkarmak. Bu kadar şimdilik. Farewell. **-ESER GÜVEN**





mumyayı da yakın. Tekrar başa dönün ve sağ tarafa ilerleyerek burada göreceğiniz kafesi aşağı itin. Böylece platform eskisinden daha yüksekte duracak. Zıplayarak platforma tutunun, tırmanın. Hemen sola doğru dönüp zıplayın ve aksiyon tuşuna basarak Lara'nın duvara baltasını saplamasını sağlayın. Yukarı tırmanıp hazine sandığını açtığınızda 250 salvage puanı ve Mountain Village Relics haritası sizin olacak.

MOUNTAIN VILLAGE
HALL OF ASCENSION

Mountain Village'ın kuzeydoğu tarafında bulunan bu gizli mezara ancak telsiz kulesinden dönerken gidebilirsiniz. Mavi işaret dumanına gittiğinizde aşağı atlamayın, bunun yerine ipli ok kullanarak kendinize bir ip köprüsü yapın. Köprüyü kullanınca yolu takip ederek kendinizi girişin önünde bulabilirsiniz.

Bu gizli mezarı diğerlerinden ayıran özellik içeride başarılı olabilmek için mükemmel zamanlama yapmanızı gerektirmesi. Bu yüzden ilk birkaç seferde başaramazsanız umutsuzluğa kapılmayın. Tahta köprüyü geçtikten sonra girişte durun ve etrafınızı inceleyin. Sol tarafta üç açık pencere ve bir vana (tam olarak vana değil tabii ki de ne kastettiğimi anlamışsınızdır) var. Ortada üzerine çıkabileceğiniz bir kasa ve diğer bir vanaya bağlı hareket edebilen bir platform, sağda ise Lara'nın zıplayabileceği bir duvar var. Amacımız platformu duvara mümkün olduğunca yaklaştırmak, bu sayede önce platformun üzerine, oradan da duvara ulaşabilmek.

Açık pencerelerin yanındaki vanayı döndürerek pencereleri kapatın. Hemen hareketli platformun yanına gidin ve en aşağıdaki pencerenin açılmasını bekleyin. Pencere açıldığında hemen vanayı döndürerek platformun yükselmesini sağlayın. Kasanın üzerine çıkın, yüzünüzü platforma doğru dönerek kasanın ucunda bekleyin. Diğer iki pencere açılmak üzereyken hemen platforma zıplayın. Üst pencereler açıldığında platform hızla duvara doğru gitmeye başlayacak, ucundan son anda zıplayarak tahta duvardaki çıkıntıya tutunun. Eğer platform hareket etmezse ikinci vanayı çok erken döndürdünüz demektir. Asılı biçimde sola doğru ilerleyerek yukarı tırmanın ve yoldan ilerleyerek hazine sandığına ulaşın. Böylece Mountain Village GPS Cache haritasını kapacaksınız.

SHANTYTOWN
WELL OF TEARS

Well of Tears girişi Shantytown'un güneydoğusunda, bir kulübenin içinde bulunuyor. Shantytown Helicopter Hill Base Camp'a gelin ve güneye doğru ilerlemeye başlayın. Bir süre sonra kapısının yanında beyaz dağ çizimleri olan kulübeye ulaşacaksınız ama bu kulübe bubi tuzakları ile korunuyor. Binaya girmeden önce sağ taraftaki tuzağı etkisiz hale getirin ve ateş oklarınızı kullanarak çuvalı yakın. İp okunuzu odanın ortasındaki tahtalı zemine saplayın ve ipi çekerek tahtaları kırın. Aşağı atlayın ve koridoru takip etmeye başlayın. Tırmanma baltasını kullanarak duvardan aşağı indikten sonra biraz ilerlediğinizde kendinizi Well of Tears içinde bulacaksınız.

İçeride Survival Instinct kullandığınızda yerde çeşitli teneke kutular, havada asılı duran bir platform ve sol tarafta da bir balkon göreceksiniz. Amacınız balkona ulaşmak, balkonun arkasındaki tünel sizi hazine sandığına götürecek.

İlk iş olarak tek tek yerden üç tane teneke kutu alın ve bunları asılı duran platforma fırlatın. Üç te-







neke ile de platformu tutturduğunuzda platform hizanıza inmiş olacak ve rahatça üzerine çıkabileceksiniz. Şimdi platformdaki tenekelerden birini alın ve aşağı atın. Şu anda platformun yükselmemesinin tek nedeni üzerinde duruyor olmamız, hemen siz de aşağı atlayın ve kamp ateşinin bulunduğu üst kısma koşun. Burada zamanlamayı çok iyi yapmalı ve platform zıplayabileceğiniz yükseklikte, ama aynı zamanda balkona yakınken zıplamalısınız. Platforma tutunup hemen kendinizi yukarı çekin ve daha pek aşağı inmeden sol tarafa doğru zıplayarak balkona tutunun. Ganimet sizindir.

SHANTYTOWN
CHAMBER OF JUDGMENT

Windmill Base Camp'ın yakınındaki mağaraya girerek doğuya doğru ilerlemeye başlayın. Kaygan kayalardan aşağı doğru kayın ve çıkıntıya tutunun. Şimdi yukarıdaki iki taş çıkıntıya tırmanın. Burada iki farklı yol göreceksiniz, yol ayrımından sağa doğru devam edin ve tahtanın üzerinden geçin. Biraz ilerde kayada sığabileceğiniz darlıkta bir çatlak göreceksiniz, bu çatlaktan geçtiğinizde kendinizi Chamber of Judgment gizli mezarında bulacaksınız.

Yine ilk iş olarak Survival Instinct ile nelere sahip olduğumuzu görelim. Yine teneke kutularımız var, heykelin sağ tarafında tırmanabileceğimiz bir duvar, havada asılı duran tahtaya bağlanmış bir lastiğimiz var. Önümüzde de rampa olarak kullanabileceğiniz tahterevalliye benzeyen bir yapı bulunuyor.

Öncelikle heykelin önüne gelin ve sağa dönün. Ucunda lastik olan tahtaya ip oku fırlatarak tutun ve kendinize doğru çekerek sallanmasını sağlayın. Böylece arkasında kalan rafları yıkacaksınız. Düşen tenekeyi alın ve tahterevallinin alçak ucuna koyun. Heykelin yanındaki rafa zıplayıp tutunun, böylece rafı kıracak ve teneke kutuyu aşağı düşüreceksiniz. Bunu da tahterevalliye atın. Yerdeki üçüncü teneke kutuyu da tahterevalliye koyduğumuzda düzeneğimiz hazır olmuş olacak. Bu sayede tahterevallinin diğer ucuna koşmayı başarabileceğiz ve tam uçtayken zıplayarak karşıdaki tırmanma duvarına asılabileceğiz. Artık yapmanız gereken tek şey sola doğru ilerlemek, zıplayarak çıkıntıya tutunmak ve kendinizi yukarı çekmek. Buradaki sandığınız içinden Shantytown GPS Cache haritası da çıkacak.



SUMMIT FOREST
STORMGUARD SANCTUM

Hunting Lodge Base Camp'tayken yüzünüzü kuzeydeki tahta köprüye doğru dönün. Hemen doğu tarafında bir mağara girişi göreceksiniz (girişte fenerli lamba direği var, doğru yerde olduğunuzu oradan anlayacaksınız). Bu mağaraya girip ilerlediğinizde kendinizi Stormguard Sanctum'da bulacaksınız.

İçeride tavandan sarkan meşaleler, patlamaya hazır variller ve sağ tarafta da bir tırmanma duvarı göreceksiniz. Bu gizli mezar normalde bayağı karanlık, özellikle de üst kısma çıktığınızda önünüzü görmekte bile zorlanabilirsiniz. Dolayısıyla etrafı aydınlatmak için tavandan sarkan meşaleleri yakmamız gerekecek. Ayrıca en az iki tane ateş okuna ihtiyacımız var, yoksa burayı tamamlamak mümkün değil.

Öncelikle zemindeki feneri yakın, sonra da bir ok yardımıyla patlayıcı varillerin arkasındaki yeşil gazı vurarak üst platformu havaya uçurun. Şimdi burada çok hızlı olmanız gerekiyor. Hemen ileri koşup tahta duvardan tırmanın ve sola dönerek koşun. Aksi halde yeşil gaz tekrar etrafı kaplıyor ve bu yeşil gaz içinde çok fazla hayatta kalamıyorsunuz. Etrafta gördüğünüz meşaleleri yakın, sonra da tırmanma duvarının üzerinde duran varillere ateş oku fırlatın. Artık varillerin arka tarafında kalan meşaleyi görebileceksiniz, buna da bir ok sallayarak etrafı iyice aydınlatın. Tahtanın ucuna





kadar ilerleyin ve zıplayarak tırmanma duvarına tutunun. Yukarı çıkın ve hazine sandığını yağmalayarak Summit Forest Relic haritasını kapın.

SHIPWRECK BEACH
THE FLOODED VAULT

Shipwrech Beach'te compound bow aldıktan sonra Flooded Vault'a ulaşmanız mümkün. Endurance'e (ve Cliffside Bunker'a) doğru ilerlerken kendinizi bu gizli mezarın önünde bulacaksınız, buradaki iki Solarii muhafızını öldürdükten sonra içeri girmeye hazırsınız demektir. Sığınağın üstüne tırmanın ve dar açıklıktan geçerek girişi tespit edin. Bu mezar için gereken malzemeler bir adet ip oku, tercihe göre pompalı tüfek, ateş okları ve balta.

Yalnız bildiğiniz gibi Cliffside Bunker'a hızlı seyahat imkanı yok, o yüzden eğer sonradan bu taraflara gelmek isterseniz önce Shipwreck Beach'e gitmeli, sonra da çelik halatları kullanarak yukarı çıkmalısınız.

İçeri girdiğinizde her zamanki gibi ilk iş olarak Survival Instinct ile işinize yarayacak şeyleri gözden geçirin. İsminden de anlaşılacağı gibi burası sulu bir mezar. Sol tarafta yüzen bir platform göreceksiniz, sağ tarafta tahtalarla kapatılmış bir duvar ve bir de jeneratör mevcut. Suya temas ettiğiniz anda Lara'nın öleceğini hatırlatayım, maalesef elektrik çarpmasına karşı hassas bir bünyesi var kızımızın.

Öncelikle yüzen platformun yanındaki bezli direği ateşli ok ile vurarak yakın, böylece platformu serbest bırakmış olacaksınız. Tüfek kullanarak sağ duvardaki tahtaları vurarak parçalayın. Açmış olduğunuz bu pencereye gidin ve ipli ok kullanarak platformu kendinize doğru çekin. Tekrar başa dönün ve hareket halindeki platformun üzerine zıplayın. Şimdi pencerenin sol tarafında kalan kısma zıplamanız mümkün olacak. Kafanızı yukarıya kaldırınca ip sarılmış bir tahta göreceksiniz. İpli ok atarak bu tahtayı aşağı çektiğinizde suyun içine girmiş olan lambanın makara misali yükseldiğini göreceksiniz. Suya elektrik veren şey de bu lambaymış meğer.


THE FLOODED VAULT

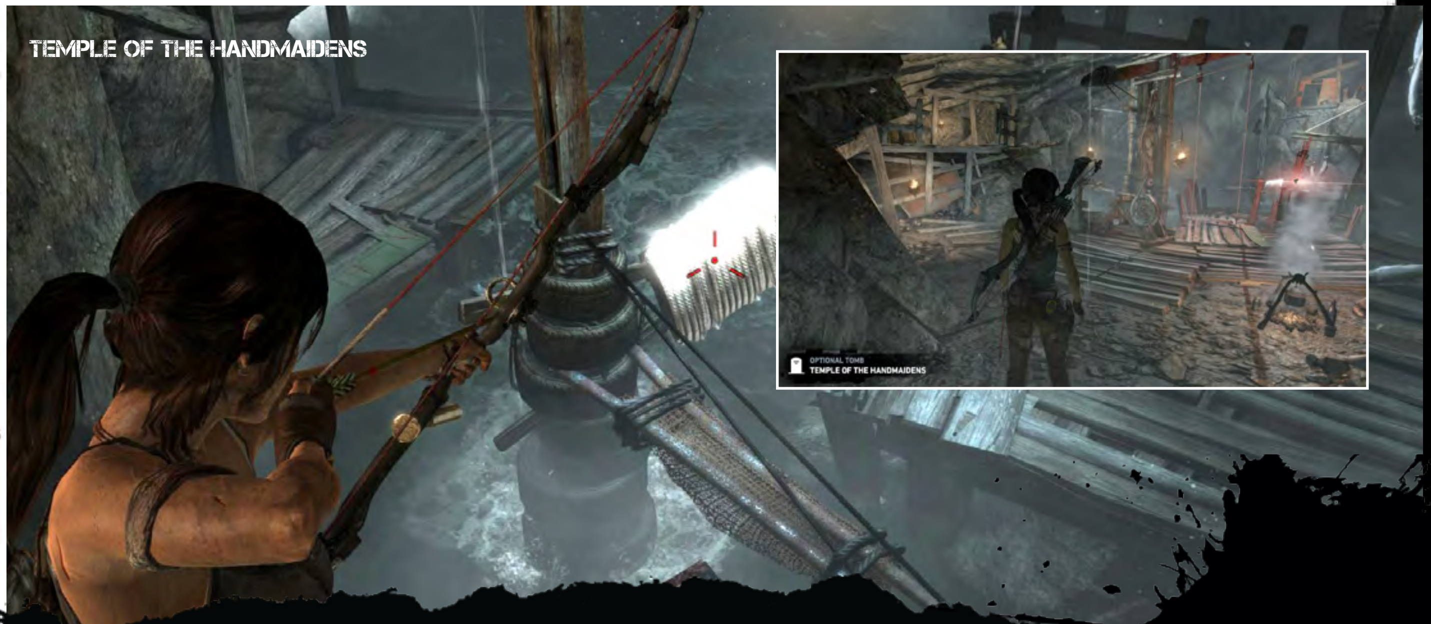
Tekrar başa dönün. Amacımız önce yüzen platformu kendimize doğru çekmek, ipli ok yardımıyla tahtayı aşağı çekerek lambayı yükseltmek ve platform tam lambanın altına geldiğinde bırakmak. Bu sayede lamba suya değmeyecek ve platformun üzerinde kalacak. Artık güvenli biçimde suya zıplayabilirsiniz, odanın arka tarafında kalan merdivenlere gidin ve yukarı çıkarak sandığı açın. İçinden Shipwreck Beach Relic haritası çıkıyor.

SHIPWRECK BEACH
TEMPLE OF THE HANDMAIDENS

Neyse ki Shipwrech Beach'teki Survivor's Camp bu gizli mezara çok yakın, dolayısıyla pek fazla koşturmamıza gerek kalmayacak. Ancak bu mezara girmek için Rope Ascender'ı almış olmanız gerekiyor (bu ekipmanı Lara Endurance'e döndüğünde alabiliyorsunuz). Kampa sırtınızı dönüp doğuya doğru koştuğunuzda beyaz sembollerle çizilmiş sığınağı göreceksiniz. Girişi kapatan barikatı aşmak için ipli okunuzu fırlatın ve ipi çekerek barikatı yerle bir edin. Mağarayı sonuna kadar takip ettiğinizde kendinizi Temple of the Handmaidens'ta bulacaksınız.

Oyundaki bu son gizli mezarın bulmacasını çözmeye başlayabilirsiniz. Etrafa baktığınızda bir şamandıra, köprüyü kaldırmanızı sağlayan bir vana, suyun içinden çıkan iki büyük sütun ve tırmanma duvarı olduğunu göreceksiniz. Amacımız bu sütunlardaki yatay direkleri kullanarak tırmanma duvarına ulaşabilmek.

İlk olarak vanayı döndürüp "köprüyü" kaldırın. Böylece şamandıra sola doğru yüzmeye başlayacak. Eğer şamandıranın yolunu seyrederseniz tam bir çember çizdikten sonra başlangıç noktasına döndüğünü göreceksiniz. Şamandıra suda ilerlerken önce ilk sütundaki tahta parçasına takılıp sütunu döndürmeye başlıyor. Köprüyü kaldırır kaldırmaz hemen sola doğru koşup tırmanın ve üst platforma çıkın. Şamandıra sütunu döndürdüğünde, sütundaki direk zıplayabileceğiniz hizaya gelmiş olacak. Vakit kaybetmeden direğe zıplayın ve oradan da karşıdaki platforma ulaşın. Burada yine acele ederek sütundaki ip kısmına ipli okunuzu fırlatın ve ipi çekerek sütunun dönmesini sağlayın. Aksi halde şamandıra hiçbir şeye temas etmeden yola devam edecek ve siz de işe en baştan başlamak zorunda kalacaksınız. İyi bir zamanlamayla sütunu döndürdüğünüzde şamandıra sütuna takılacak ve zıplayabileceğiniz direğin size doğru dönmesini sağlayacak. Hemen bu direğe, oradan da karşıdaki tırmanma duvarına zıplayın. Yukarı çıkıp tünelden ilerlediğinizde içinde Shipwreck Beach GPS Cache haritası bulunan hazine sandığına ulaşabileceksiniz.



TEMPLE OF THE HANDMAIDENS

HAYATTA KALMA YETENEKLERİ

"Woman Versus Wild" görevinden sonra Sheltered Ridge Base Camp'e döndüğünüzde Yetenekler menüsü aktif hale gelecek ve bundan sonra her kamp ziyaret edişinizde toplamış olduğunuz deneyim puanlarıyla (görevleri tamamlayarak veya düşman veya hayvanları öldürerek) kazandığınız Yetenek Puanlarını harcayarak yeni yetenekler alabileceksiniz. Oyundaki yetenekler üç kategoride toplanmış durumda: Survivor, Brawler ve Hunter. Bu yetenek ağaçlarındaki çoğu yeteneği açmak için öncesinde belli sayıda yetenek satın almış olmanız gerekiyor. Başta "Rookie" yetenek seviyesindeyken 7 yetenek alarak "Hardened" seviyesini, 14 yetenek alarak da "Specialist" seviyesini açabiliyorsunuz. Tabii bu puanları oyun stilinize uygun olarak dağıtmak en mantıklısı ama benim gibi karar vermeden önce bayağı bir puan biriktirenlerdenseniz aşağıdaki ufak bilgiler işinize yarayacaktır.

SURVIVOR YETENEKLERİ

İlk başta alabileceğiniz Survivor yetenekleri sayesinde daha fazla XP, Salvage puanı ve cephane toplayabiliyorsunuz. Bu bonuslar daha hızlı yetenek puanı toplamanız açısından büyük önem taşıyor. Dolayısıyla ilk etapta Survivalist, Advanced Salvaging ve Bone Collector ile başlayabilirsiniz. Yeterli seviyeye ulaştığınızda Cartography ve Orienteering ile devam ederek 'relic', 'GPS cache' ve 'document' toplanabilirlerinin haritada gösterilmesini sağlayabilirsiniz.



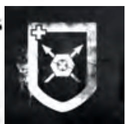
Animal Instincts: Normalde gözden kaçırabileceğiniz yiyecek ve hayvanları görmenizi sağlıyor. Survival Instinct düğmesine bastığınızda diğer hedeflere ek olarak hayvan ve yiyeceklerin de aydınlatıldığını göreceksiniz. Bu yetenek avlanmaya çok fazla zaman harcamadığınız taktirde pek bir işe yaramıyor ama Bone Collector yeteneğini almayı düşünüyorsanız o halde avlanarak zaman geçireceksiniz demektir ki o zaman bu yetenek daha değerli hale geliyor.



Survivalist: Hayvan cesetlerini ve yiyecek kaynaklarını yağmaladığınızda yaklaşık %25 daha fazla deneyim puanı kazanmanızı sağlıyor. Daha hızlı Yetenek Puanı kazanmanın yolu daha fazla deneyimden geçtiğine göre oldukça faydalı bir yetenek. Yalnız aynı bölgede durup avlanarak deli gibi deneyim toplayabileceğinizi düşünmeyin çünkü oyun bunun farkına veriyor ve o bölgede bir süre hayvan bulamamaya başlıyorsunuz. O bölgenin dışında belli bir zaman harcadıktan (veya hızlı seyahat kullandıktan) sonra hayvanlar tekrar yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor.



Advanced Salvaging: Kasa ve sandıklardan daha fazla Salvage toplamanızı sağlıyor. Bu yeteneği mümkün olduğunca çabuk almalısınız, çünkü ekstra salvage olmadan silahlarınızı geliştirmeniz mümkün olmayacak. Silahlarınızı geliştirmeden de hikayede tıkanabilirsiniz, geri dönüp salvage peşinde koşturmak da pek zevkli olmayabilir.



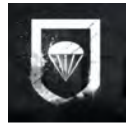
Bone Collector: Hayvan cesetlerinden de ekstra salvage toplamanızı sağlıyor. Salvage toplamanın ne kadar önemli olduğunu bir önceki yetenekte söylemiştim, bu da oyunda ilk olarak almanız gereken üç temel 'toplama' yeteneğinden birisi.



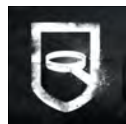
Arrow Retrieval: Cesetlerin üzerinden okları toplamanızı sağlıyor. Lara yalnızca vurduğu zırhsız hedeflerin üzerinden ok alabiliyor çünkü zırha çarpan oklar kırılıyor. Tabii hedefi ıskalayan ve başka yerleri vuran oklar da yok sayılıyor, unutmayın. Eğer oyun boyunca ok-yay ağırlıklı oynamak istiyorsanız gayet faydalı bir özellik, çünkü bu sayede oksuz kalmanız iyice zorlaşıyor. Ama cephane sandıkları hızlı seyahatlerin ardından tekrar ortaya çıktığı için önceliği diğer yeteneklere vermek isteyebilirsiniz.



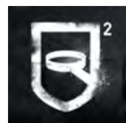
Scavenging: "Arrow Retrieval" yeteneğine sahip olmanızı gerektiriyor ve düşman cesetlerinin ceplerini karıştırıp ekstradan cephane bulmanızı sağlıyor. Oyunu zor seviyelerde oynuyorsanız bu yeteneğe özellikle ihtiyaç duyabilirsiniz ama yine de en başta saydığım üç yetenekten önce buna bulaşmanıza pek gerek yok.



Climber's Agility: Tırmanış becerilerinizi daha da geliştirip daha hızlı tırmanmanızı ve düştüğünüzde de daha az zarar görmenizi sağlıyor. Yüksek bir yerden düşerken Dodge düğmesine bastığınız taktirde zararı azaltabiliyorsunuz ama bu sayede her yerden rahatça düşebileceğinizi de düşünmeyin. Bu yeteneğe sahip olsanız da yüksekten düştüğünüzde ölme ihtimaliniz var. Kısacası muhtemelen bu yetenek ağacındaki en gereksiz yetenek bu.



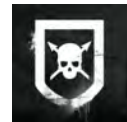
Orienteering: Etraftaki gizlenmiş şeyleri fark edebilmenizi sağlıyor. Survival Instincts kullandığınızda bu tür eşyalar duvar arkasında olsalar bile parlamaya başlıyorlar ve haritanızda da gösteriliyorlar. Özellikle de relic, GPS cache gibi toplanabilirlerin peşine düşen bizim gibi adamların en çok işine yarayan yeteneklerden biri. Ayrıca bu ağacın en son yeteneğini açmak için de gerekli olan bir yetenek.



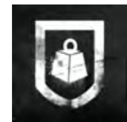
Cartography: "Orienteering" yeteneğine sahip olmanızı gerektiren bu yetenek oyunu %100 ile tamamlamak istiyorsanız en büyük yardımcınız olacak. Bu sayede Lara yeni bir bölgeye girdiğinde etraftaki ilgi çekici şeylerin tümünü haritada görebiliyor. Bunlar arasında gizlenmiş belgeler, relic, gizli mezarlar, GPS cache ve hazine haritaları da bulunuyor. Tabii her ne kadar gizli mezar girişler vs haritanızda işaretlense de bunlara nasıl ulaşacağınızı bulmak yine size kalıyor ama yine de aramanızı nereye yoğunlaştırmanız gerektiğini görmek bile büyük bir avantaj. Bu bir "Specialist" yetenek olduğundan muhtemelen ancak oyunda oldukça ilerledikten sonra açabileceksiniz, ama hazine avcıları zaten önceden geçtikleri bölümlere dönerek arama yapacakları için bu pek de büyük bir sorun değil.

HUNTER YETENEKLERİ

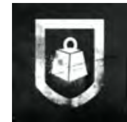
Hunter yetenekleri sayesinde Lara'nın savaş yeteneklerini geliştirebilirsiniz. Silahları ile daha çok zarar verebilir, daha fazla cephane taşıyabilirsiniz. Bir silah türünde usta seviyesine ulaştığınızda sersemlettiğiniz düşmanların işini o silahla bitirebilir ve ekstra deneyim kazanabilirsiniz.



Steady Shot: Okla daha iyi nişan alabilmek için yayı daha uzun süre gergin tutmanızı sağlıyor. Yaklaşık iki kat daha uzun nişan süresi sayesinde düşmanlarınızı kafalarından vurmanız daha da rahat hale geliyor. Bu yetenek özellikle de yay kullanmayı seviyorsanız çok işinize yarayacak. Aklınızda bulunsun, gerdiğiniz yayı illa kullanmak zorunda değilsiniz. Nişan düğmesini bıraktığınızda oku fırlatmaktan vazgeçebilirsiniz.



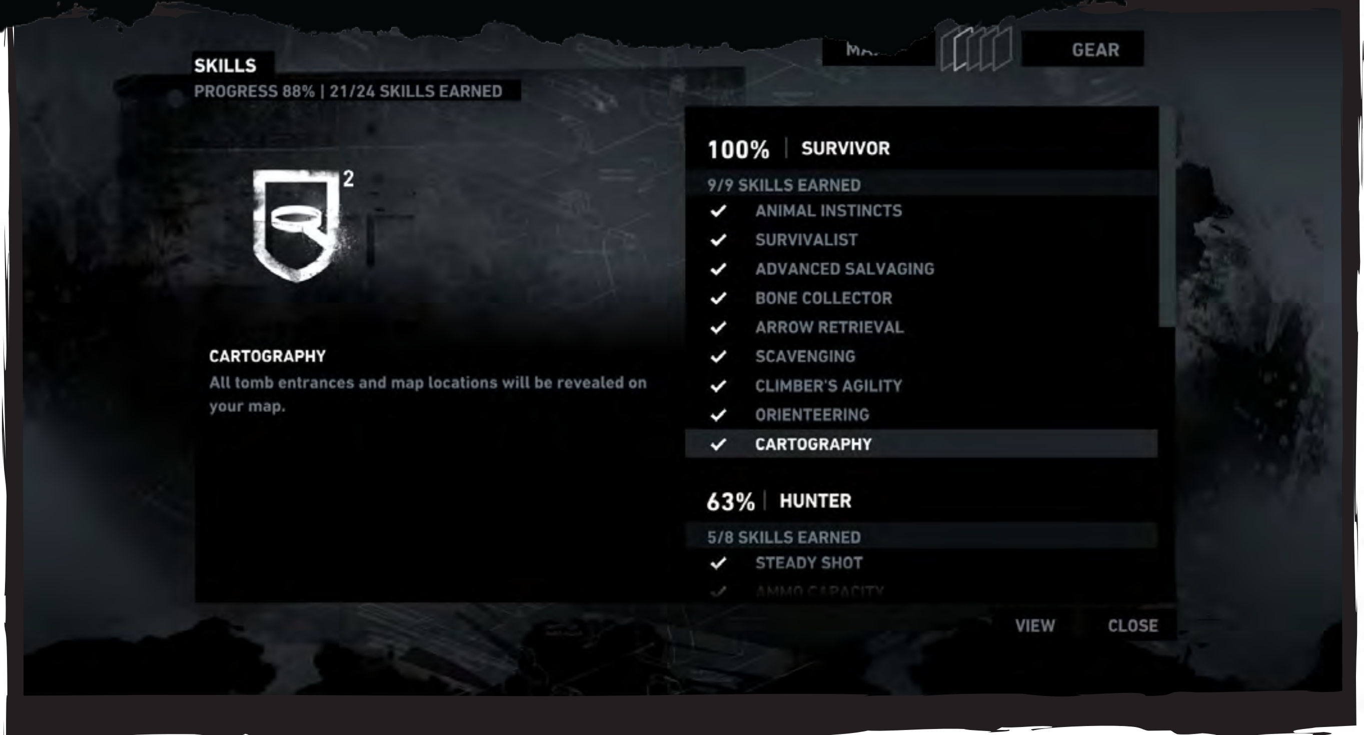
Ammo Capacity: Daha fazla sayıda cephane taşımanızı sağlıyor ve bu tüm silahlar için geçerli. Bu yetenek sayesinde sınıra takılmadan önce daha çok cephane yağmalayabilirsiniz. Zaten eğer cephane sınırınızı iyice arttırmak istiyorsanız Heavy Lifter yeteneğini de almanız gerekli ve bu da onun ön gereksinimi.



Heavy Lifter: "Ammo Capacity" yeteneğine sahip olmanızı gerektiriyor ve tüm silahlar için maksimum sayıda cephane taşıyabilmenize olanak sağlıyor.



Accomplished Killer: Düşmanları özel biçimde öldürdüğünüz zaman ekstradan deneyim puanı kazanmanızı sağlıyor. Hardened yetenek seviyesine ulaştığınız anda hemen bu yeteneği kapın, böylece oyun boyunca fazla-



dan ekstra deneyim puanı kazanabileceksiniz. Yalnız bu bonus deneyim puanlarını rasgele düşman öldürerek kazanmıyorsunuz, kafalarından vurmak, gizlice öldürmek gibi özel biçimlerde öldürmeniz gerekiyor. Bu yetenek özellikle de diğer "Expert" yetenekleri, "Dodge Kill" ve "Dodge Kill Mastery" yetenekleriyle birlikte kullanıldığında işe yarıyor.



Bow Expert: Okları elinizle de kullanmanızı ve düşmanları yakın mesafeden öldürerek ekstradan ödül kazanmanızı sağlıyor. Yakınınızda sersemlemiş bir düşman varsa elinizde yay varken yakın saldırı düğmesini kullandığınızda işini okla bitirecek (kafaya ok sokmak çok eğlenceli) ve bonus deneyim puanı kazanacaksınız. "Accomplished Killer" yeteneğiyle de gayet uyumlu.



Pistol Expert: Sersemlemiş düşmanları tabanca ile yakın mesafeden kafalarına sıkarak öldürmenizi sağlıyor. Ayrıca bu özel öldürme şekli Lara'nın cephanesinden de götürmüyor.



Rifle Expert: Sersemlemiş düşmanları tüfekteki tüm cephaneyi düşmanın göğsüne boşaltarak öldürmenizi ve bonus almanızı sağlıyor. Yine diğer Expert yeteneklerinde olduğu gibi bu hareketi kullanmak için düşmana yakın saldırı düğmesi ile saldırmanız gerekli. Bu özel öldürme animasyonu da Lara'nın cephanesinden götürmüyor, şarjörüm boşalacak diye endişe etmenize gerek yok.



Shotgun Expert: Yine sersemlemiş düşmanları vahşi biçimde öldürmenizi sağlıyor, bu sefer yaptığınız şey yakın mesafeden beyinlerini pompalı tüfek sayesinde patlatmak. Cephaneden yemeyen bu hareketi gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.

BRAWLER YETENEKLERİ

Eğer yumruk yumruğa dövüşleri tercih ediyorsanız veya pek cephane harcama gönüllüsü değilseniz bu yeteneklerden faydalanabilirsiniz. Aldığınız her yetenek size yakın dövüşler sırasında ekstra hareketler kazandırıyor ve aynı zamanda dayanıklılığınızı da arttırabiliyor. Özellikle de karşı saldırıları öğrendikten sonra çok zor gibi görünen durumların altından başarıyla kalkabilirsiniz.



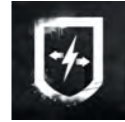
Pain Tolerance: Lara'nın sağlığını bir miktar arttırarak ölmesini zorlaştırıyor. Ancak bu artış gerçekten düşük miktarda ve çok fazla doğrudan çatışmaya girmiyorsanız oyunun ortalarına kadar almanıza gerek bile yok. Sonuçta sağlığınız ne kadar yüksek olursa olsun silahlı çatışmada yine de ölüyorsunuz, ama ateşe olan direncinizi arttırması işinize yarayabilir.



Dirty Tricks: Toz ve taş yardımıyla düşmanları kör etmenizi ve böylece daha rahat saldırmanızı sağlıyor. Düşmanı kısa süreliğine körleştirmek için önce Dodge düğmesini kullanmalı, sonra da yakın saldırı düğmesine basarak düşmanın gözüne toz toprak fırlatmalısınız. Yine de öncelikli olarak almanız gereken bir yetenek değil.



Axe Strikes: Tırmanma baltasıyla iki kez hızlıca vurarak düşmanlarınızı sersemletmenizi sağlıyor. Hardened yetenek seviyesine ulaştığınızda Lara artık savaşırken baltasını kullanmaya başlıyor. Düşmanların yanındayken yakın saldırı düğmesini kullanarak seri vuruşlarla sersemletebilirsiniz.



Axe Expert: Tırmanma baltasını kullanarak düşmanların işini özel biçimde bitirmenizi sağlıyor. Bu sayede düşmanı gizlice öldürürken çıkan "quick time event"ten de kurtulmuş oluyorsunuz. Ama tabii bu yeteneğe gelene kadar önceden saymış olduğum bazı yetenekler gelişim açısından çok daha önemli.



Dodge Counter: Düşman saldırısını savuşturduktan sonra dizine ok saplayabiliyor ve son vuruşu yapmak üzere savunmasız hale getirebiliyorsunuz. Skyrim özentisi bu yetenek sayesinde bonus deneyim puanı kazandıran özel bitiriş hareketlerini kolayca kullanabilirsiniz.



Dodge Kill: "Dodge Counter" yeteneğine sahip olmanızı gerektiren bu yetenek sayesinde hafif zırhlı (veya miğfersiz) düşmanlarınızın saldırılarını savuşturduktan sonra onları anında öldürebiliyorsunuz. Yine QTE yapmanız gerekiyor ama sonunda düşmanı etkisiz hale getirmek yerine öldürerek zaman kazanıyorsunuz.



Dodge Kill Mastery: "Dodge Kill" yeteneğine sahip olmanızı gerektiren bu Specialist yetenek ile saldırıları savuşturduktan sonra neredeyse her türlü düşmanın işini bitirebiliyorsunuz. Düşmanın zırhlı olması bir şey değiştirmiyor ve Accomplished Killer yeteneğine de sahipseniz ciddi miktarda bonus deneyim puanı kazanabiliyorsunuz.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TERAZİNİN KANTARI ŞAŞTI İYİCE BU AY. BİR OYUNU BİTİREMEDEN DİĞERİNE ZIPLAMAK ZORUNDA KALDIK RESMEN. BU YILIN ÇOK BEREKETLİ GEÇECEĞİNİN İŞARETİNİ ALDIK BU AY.

FPS (First Person Shooter)

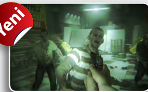
Yeni



BIOSHOCK INFINITE
PC, PS3, 360

Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Bir FPS'ye neredeyse ağır gelecek kadar dolgun hikâyesi, unutulmaz karakterleri, FPS oynanışına getirdiği "raylı sistemi" ve tabii ki Elizabeth gibi bir yardımcı karakterle oyuncu olduğumuz için şükrettirecek kadar güzel bir oyun. Kaçıranlar çok üzülecek.

Yeni



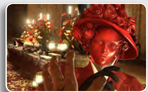
ZombiU
WiiU
En sonunda Wii U'muzu alabildik ve ilk iş ZombiU'ya giriştik. Dört tane kazık kadar adamı gece gece korkutabiliyorsa, bir şeyler doğru yapılmış demektir.



Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Call of Duty: Black Ops 2
PC, PS3, 360
Uzun süredir aynı kalıplarla ilerleyen CoD'u kabuğundan çıkartmak için çok uğraşmış Treyarch. Bazılarında başarılı olmuş, bazılarında olamamış. Ama, değişim iyidir.

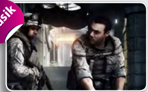


Crysis 3
PC, PS3, 360
Bilgisayarlarımızı inim inim inleten, ama görselliğiyle yeni nesil konsolları aratmayan Crysis 3, kısa senaryosu ve yapay zekâsının yeterince iyi olmamasına rağmen, çok iyi bir FPS.



Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Klasik



Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni

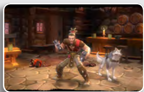


PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'un PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

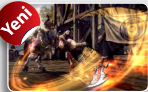
AKSİYON



TOMB RAIDER
PC, PS3, 360

En iyi İngilizce bilenlerimiz bile "Tom Reydır" diyerek andığı bu güzide seri, sil baştan yapıyor. Gencecik bir Lara Croft'un tehlikeden gözünü sakınmayan bir maceracı haline gelişini anlatan bir başlangıç hikâyesi bu. Ve öyle güzel bir oyun ki! Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.

Yeni



God of War: Ascension
PS3
Kratos'un bu nesildeki son macerası, öncekileri biraz aratır ve kendini tekrarlar nitelikte olsa da, multiplayer özellikleriyle ve klasik GoW şiddetiyle oynanmayı hak ediyor.



Metal Gear Rising: Revengeance
PS3, 360
Dünyada sadece Kojima, herkesin nefret ettiği bir karakteri alıp, iteleye kakalaya, zorla sevilen bir karakter haline getirebilirdi. Aha da getirdi işte: Raiden!



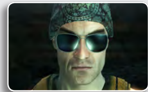
Dead Space 3
PC, PS3, 360
Uzayda aylak aylak geziş ve kendi silahlarınızı üretme imkânı co-op oynanış ve azalmış korku öğesiyle önceki oyunlardan biraz farklı olsa da, hâlâ tadı damağımızda kalıyor.



DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.



Assassin's Creed III
PC, PS3, 360
Beş oyunluk üçlemenin (?) son oyunu olarak başarılı bir çizgi tutturmuş AC3. Connorgillerin Assassin's Creed. Ama hiçbir oyun ikinci oyunun tadını veremedi, o ayrı.



Hitman: Absolution
PC, PS3, 360
Bu aralar da ne suikastçı yaptı birader! Birader demişken, barkod kafalı ajanımız 47 çok iyi bir geri dönüş yaptı. Sevindik.

Bugüne dek senin yaptığın/sana yapılmış en adi 1 Nisan şakası nedir?

1. *21 senedir hiç şaka yapılmamış olması da trajikomik de olsa bir şaka. -MUSTAFA BURAK*
2. *Arkadaşımın sandalyesine raptiye koydum, bir yıl sonra o da bana aynısını yaptı. O tıbbi müdahaleye ihtiyaç duydu, ben değil. -BERKAN*
3. *1 Nisan'da değildi ama, arkadaşın kulak deliğine nişan alıp plastik mermiyi sokmam minik bir krize neden olmuştu. -SİNAN*
4. *"Şu ilerdeki çukura düşecekmiş gibi yapayım, korksunlar" deyip, boynuma kadar çukura gömülmem. -SİNAN*
5. *İlkokulda sıra arkadaşımın sandalyesini çekmiştim, arkadaki sıraya vurup kafasını yarmıştı. -HAKAN*

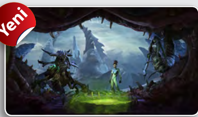
Sence tüm zamanların en iyi hikâyeli oyunu hangisi (BioShock Infinite demek yasak :)

1. *Mafia'nın ilk oyunu hâlâ hikâye olarak zirvededir benim için. -MUSTAFA BURAK*
2. *Madem BioShock Infinite demek yasak, BioShock 1 diyorum! -BERKAN*
3. *Heavy Rain; aklıma geldikçe duygulanırım. -NOYAN*
4. *Ne diyeyim, Planescape Torment diyeyim o zaman. -SİNAN*
5. *Planescape: Torment. -HAKAN*

Bir ütopya–şehir kurma imkanın olsa, nerede kurardın?

1. *Meksika'ya sınırı olan, ama Meksika'nın yanında olmayan bir ülke. Hobarey İmparatorluğu. -MUSTAFA BURAK*
2. *Paradise City. Kızlar güzel, çimenler yeşil, Machu Picchu'ya göz diktim. -BERKAN*
3. *Türkiye'nin veya İtalya'nın kuzeyi; arkası ormanlık önü deniz bir bölge seçerdim. -NOYAN*
4. *Her mevsim karlı bir dağı olan, bir kenarı da deniz olan herhangi bir yere. -SİNAN*
5. *Uzay boşluğu kesinlikle. -HAKAN*

STRATEJİ



StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.



SimCity
PC
Kapanan her yolda Belediye Başkanı'nı sevgiyle ananlar için, kendi şehrinizi kurup dilediğiniz gibi yönetme imkanı geri döndü.



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.



XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?

SPOR & MENAJERLİK



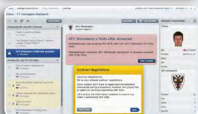
FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



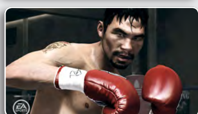
PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

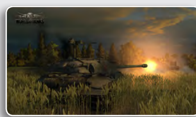


Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

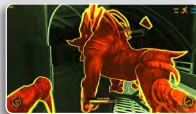
DVO & ONLINE



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.

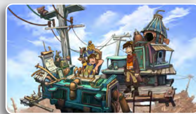


Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.

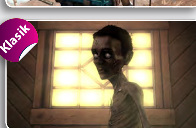
MACERA & BULMACA



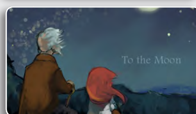
The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



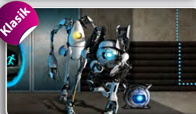
Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.

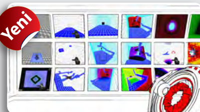


Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

GARİP TÜRLER



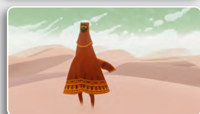
Antichamber
PC
Escher tabloları beyninizi döndürüyor ise Antichamber'ı oynamayın. Tüm algılarınızı yanıltmak üzerine kurulu bir oyun bu.



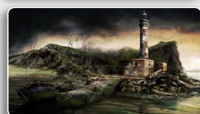
Just Dance 4
PS3, 360, Wii, Wii U
Sadece dansettiğiniz bir oyunun dördüncü versiyonu. Daha fazla açıklamaya gerek yok sanırız.



Retro City Rampage
PC, PS3, 360, Wii, PS Vita
80'ler ve 90'lardan aklınıza gelebilecek, nostalji damarınızı kabartacak her şey tek bir oyunda toplanmış.

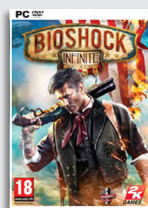


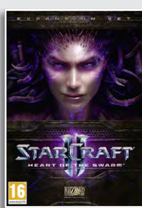
Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".

AYIN ALTIN OYUNU


BioShock Infinite


StarCraft II: HotS


Persona 4 Golden

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Oyunların gelişi biraz sakinleşmiş durumda. Elimizde birikenleri bitirmeye vaktimiz olacak gibi.

NİSAN '13		
DARK	PC, 360	26.4.2013
Dead Island: Riptide	PC, PS3, 360	26.4.2013
Deadly Premonitions: Director's Cut	PS3	26.4.2013
Defiance	PC, PS3, 360	2.4.2013
Dragon's Dogma: Dark Arisen	PS3, 360	26.4.2013
Fire Emblem: Awakening	3DS	19.4.2013
Injustice: Gods Among Us	PS3, 360, WiiU	19.4.2013
LEGO City: Undercover - The Chase Begins	3DS	26.4.2013
Mars War Logs	PC	19.4.2013
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	PS3, 360	5.4.2013
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overlocked	3DS	5.4.2013
Star Trek	PC, PS3, 360	26.4.2013
Stardrive	PC	19.4.2013
The Croods: Prehistoric Party!	WiiU, 3DS	12.4.2013
War of the Roses: Kingmaker	PC	11.4.2013

MAYIS '13		
4Hunters	PC	3.5.2013
Fuse	PS3, 360	31.5.2013
GRID 2	PC, PS3, 360	31.5.2013
Metro: Last Light	PC, PS3, 360	17.5.2013
Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness	PC	3.5.2013
Persona 4: Arena	PS3, 360	10.5.2013
Pokemon Mystery Dungeon: Gates to infinity	3DS	17.5.2013
Rambo: The Video Game	PC, PS3, 360	3.5.2013
Resident Evil: Revelations	PC, PS3, 360, WiiU	24.5.2013
Soul Sacrifice	PSVita	1.5.2013
Wargame: AirLand Battle	PC	17.5.2013

HAZİRAN '13		
Animal Crossing: New Leaf	3DS	14.6.2013
Company of Heroes 2	PC	25.6.2013
Lost Planet 3	PC, PS3, 360	28.6.2013
Remember Me	PC, PS3, 360	7.6.2013
The Last of Us	PS3	14.6.2013
Tour de France 2013	PS3, 360	27.6.2013

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG

www.log.com.tr

Devotec Fuel Micro Charger
MİNYATÜR ACİL DURUM ŞARJ ALETİ

Ayın oyunu
TOMB RAIDER
BİR KAHRAMAN DOĞUYOR

Detaylı inceleme

TEST ETTİK



DÖRT ÇEKİRDEKLİ
LG OPTIMUS G



TAM KARE SENSÖRLÜ
SONY A99



AYIN ÜRÜNÜ
HTC ONE

Özel dosya
Monitör rehberi

MONİTÖRLER TELEVİZYONLARLA YARIŞIYOR. FARKLI BÜTÇE VE İHTİYAÇLARA UYGUN EN YENİ LED MONİTÖRLERİ BİR ARAYA GETİRDİK



Ön inceleme
Samsung Galaxy S4

2013 YILININ EN İYİ TELEFONU OLMAYA ADAY, ANDROID HARİKASI GALAXY S4'Ü NEW YORK'TA YAKINDAN İNCELEDİK

Mobil fotoğraf düzenleme

INSTAGRAM EFEKTLERİ ARTIK YETERSİZ Mİ GELİYOR? iOS VE ANDROID İÇİN KEŞFEDİLMEYİ BEKLEYEN EN İYİ FOTOĞRAF DÜZENLEME UYGULAMALARI

Cenevre'nin "süperleri"



350 KM/S HIZ SINIRINA ULAŞAN MİLYON DOLARLIK OTOMOBİLLER
- McLaren P1
- Lamborghini Veneno
- Ferrari LaFerrari

The Talking Shoe
GOOGLE'DAN KONUŞAN AYAKKABI

Philips DesignLine
TELEVİZYON TASARIMINDA DEVRİM

Oyun incelemeleri

- GOD OF WAR: ASCENSION
- ALIENS: COLONIAL MARINES
- METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
- SIMCITY



#59

SAYI: 59
NİSAN 2013

NİSAN SAYISI
TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



ORGANİZE SANAYİ



NİSAN

Hayat boyu insanın karşısına zibilyon tane sorun çıkar ya... İşte bu sene, karşıma çıkan sorunlar iyice arttı benim. Kişisel, ailevi, gelecekle alakalı pek çok şeyi düşünür, pek çok şeyi daha çok kafaya takar oldum. Kafaya takmak iyi bir şey değil, biliyorum. Ancak kişiliğim böyle olduğundan yapacak başka da bir şeyim yok ne yazık ki. "Bırak gitsin..." diyemiyorum hiçbir zaman. Kendimi sevmediğimden bahar aylarını da sevmiyorum, nisanın gelişi de bu yüzden içimde bir sıkıntı yaratıyor. Cehennem gibi yaz sıcağı günden güne yaklaşırken, o kimliği hiç belli olmayan uzmanlar da "Bu yaz, dünyada çok uzun zamandır görülmeyen derecede sıcaklar olacak!" dedikçe sıkıntım daha da büyüyor. Sadece 2013 yazını değil, hayatım boyunca geçireceğim tüm yazları düşünüyorum... "Eylül gelse" diyorum, ancak dünyaya geldiğim ay eylül olduğundan aslında o aya da kin besliyorum. Bir gün durup, "Ben ne yapıyorum yahu?" diyeceğim günü, tüm bu yaptıklarımın aksine hareket edeceğim zamanı iple çekiyorum. Ancak bir yandan da biliyorum ki böyle bir gün olmayacak hiçbir zaman. Bu benim içimde bir ukde, bir hayal olarak kalacak her zaman...

"Fly or Die" dinlerken "Neden olmasın?" dedim ama biraz önce. Belki de olur bu sefer... (Der ve sıkıntılara tekrar boğulur, "Bu hayat geçmez" diye düşünür.)

Hoş geldi nisan.
Sizler için.
-MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Voodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

WD Black

Logitech Z906

AKORTEK | intel CORE i7 inside | akasa | Team Team Group Inc. | GeIL | AeroCool | WD

Pentax K-30

MAVİ ŞİMŞEK İŞ BAŞINDA -VOLKAN TURAN

Yurt dışında değeri bilinen ve oldukça tanınan Pentax'ın Türkiye'deki geçmişi ve izi o kadar da eskiye gitmiyor. Ama yine de popüler markaların standartlarından kurtulmak isteyen alternatif sever kullanıcılar Pentax'a güvenle devam edeceğe benziyor. Çünkü elimdeki K-30, mavi şimşek (ürünlere lakap da takarım) hem kendi kulvarında hem de rakiplerine fark atmayı başarıyor *(fotoğraf makinesinin beyaz ve siyah renk seçenekleri de bulunuyor -Mert).*

Bu şık tasarımlı K-30 öncelikle abartı olmayan yağmurdan ve kumdan etkilenmiyor. Özel tasarımı sayesinde basit darbelerden korunduğu gibi elinize de cuk diye oturuyor. Siz yine de kumsalda gaza gelip denize sokmayın, bozmayın aleti. 16,1 megapiksel çözünürlüğe sahip APS-C CMOS sensöre sahip K-30, 18-55mm (WR) lensle geliyor. Açıkçası lens harikalar yaratmıyor. Başlangıç seviyesi DSLR'lardan üstün video performansı beklemeyeceğinizi düşünürsem K-30 Full HD kıvamda işinizi görecek video kaydı da yapıyor ama ses konusunda harici bir mikrofonu kendisine takamayacağınızı asla unutmayın. Halihazırdaki mikrofon da karmaşık, yüksek desibelli sesler hariç fena durmuyor ama bir konser performansından fazla bir şey beklemeyin. 100 ile 25.600 arası ISO değerlerini desteklese de 3200 ISO'nun üstünde gayet kumlu fotoğraflarla karşılaşabilirsiniz. Ama bunu çok da dert etmeyin, çünkü ışığın lokum gibi olduğu mekanlarda sorun olmasa da biraz geceye yaklaştığınızda orta sınıfın üstü DSLR bile sınıfta kalabiliyor.

Fotoğraf makinesi alınmadan önce mutlaka bir karşılaştırma yapar müşteri, orası kesin. K-30'un da karşılaştırılacağı makineler Canon 60D ve Nikon D5100. Birebir karşılaştırma yaparsanız Pentax'ın biraz önde olacağını görebilirsiniz fakat fiyat farkı sizin için en önemli kıstassa kararınız değişebilir, çünkü K-30 buralarda biraz tuzlu (vergiler, dolar kuru, vs.).

1,5 saniye kadar bir zamanda açılıp, foto çekip kapanan K-30, 11 noktalı SAFOX IXi+ otomatik odaklama sistemi kullanıyor. 77 noktalı ölçümleme sistemi de bu seviye için oldukça doyurucu. 3 inçlik arka ekranı iyi kotarılmış, başlangıç seviye için gerekli tüm opsiyonlar cihaza eklenmiş. Modlar arasındaki geçişler, menüler arasında gezmeler, fotoğraflara hızla bakmalar, foto-video geçişleri de gayet profesyonelce tasarlanmış. Efekt delisi olanları da tatmin edecek bir kütüphanesi var K-30'un. İster çekmeden önce, ister çektikten sonra efekt bakımından doyacaksınız. AA pille de kullanabildiğiniz makine 410 çekim yapabiliyor tek sefer batarya ile. Yeni kullanıcıları üzecek belki de tek özelliği otomatik odaklamanın biraz demode işlemesi. Yavaş da sayılır. Zaten K-30'un asıl kitlesi yeni-orta seviye kullanıcılara ve(ya) deniz, kumun bol olacağı mekanları mesken edinmiş Auto'cu kullanıcılara yönelik. Şık ve hafif olması da yaz mevsiminde üstünüze yakışacak, giyotin etkisi yapmayacaktır. Popüleriteden biraz kopup alternatif tatlar arayanlara ve teknik olarak da kulvarına fark atmasıyla Pentax K-30'u bütçesi yeten herkese öneririm. Ama tuvalette ayna karşısında çekim yapmayın bak. Lütfen.

İNCELEME

Performans: 4 

Fiyat: 3 

Artılar: Şık, hafif, kulvarında teknik olarak önde gidiyor, AA pil kullanıyor
Eksiler: Harici mikrofon desteği yok, HDMI yok, lensi tatmin etmeyebilir, biraz tuzlu
Üretici: Pentax www.pentax.com
Dağıtıcı: Nar Teknoloji Yatırım AŞ.
Fiyat: 2499TL (KDV Dahil)



Mini Tablet Savaşları

FULL HD EKRANLI YENİ NEXUS 7, RETINA EKRANLI iPAD MINI'YE KARŞI 7"lik Nexus'la 7,9"lik iPad mini, yeni ekranlarına kavuşarak birbirine rakip olmaya devam ediyor. Bilinmeyen bir şey değil bu elbette, ancak CNET'in yaptığı haberde başka ayrıntılar da mevcut. DisplaySearch analisti Paul Semenza, örneğin, yeni iPad mini'nin panel üretiminin 2013'ün üçüncü çeyreğinde başlayacağını belirtmiş. Yeni çözünürlük beklendiği gibi 2048x1536, ppi değeriyse 324 olacakmış. 7,2mm kalınlığa sahip olacak olan panelin üretimini birincil olarak LG Display gerçekleştirecekmiş (üretim konusunda ismi geçen diğer firmalar arasında AU Optronics, Japan Display ve Sharp yer alıyor). Onun dışında yeni nesil Nexus 7'nin panel üretimine başlandığı, tabletin Full HD çözünürlüğe sahip ekranının piksel yoğunluğunun yeni iPad mini'yle aynı olacağı da gelen iddialar arasında. Son söyleyeceğim sizi üzecek ancak Google, büyük bir ihtimalle San Francisco'da düzenlenecek olan I/O 2013'te yeni tableti tanıtacak. İşin kötüsü, katılan herkese bu tabletten bir tane hediye edecek, biz de ekranın başında izleyeceğiz garip garip.

Sound Blaster Tactic 3D Rage

"DUYAMIYORUM, BİR ŞEY Mİ DEDİN?" -MERT YİĞİT DOĞRU





Sound Blaster'la geçmişteki anıları bir tarafa bırakıp, artık geleceğe dönmenin zamanıdır Organize Sanayi müdavimleri. Çünkü uzunca bir zamandır sessizliğini koruyan Creative ve Sound Blaster geliyor. Hem de gümbür gümbür!

KULAKLIK DEYİNCA AKLA
İlk başta şu ayrımı yapalım. Creative, bundan böyle tüm oyuncu ekipmanlarının "Creative" ismiyle değil de, "Sound Blaster" ismiyle anılmasını istiyor. O nedenle bundan sonra ve gelecek olan incelemelerimde "Creative" ismini kullanmayacağım arkadaşlar.

Sound Blaster Tactic 3D Rage, piyasada bulabileceğiniz en başarılı tasarıma sahip oyuncu kulaklıklarından. Elinize aldığınız anda verdiği his, kulaklıklardaki ve kulaklık tacındaki yumuşacık yastıkları da sizi mutlu edecek. En sonunda kulağınıza takıp oyununuza daldığınızda da, dış dünyadan tamamen koptuğunuzu fark edeceksiniz. Evet, Sound Blaster dünyasına yeniden hoş geldiniz...

SOUND BLASTER TACTIC 3D CONTROL PANEL
Taktığınız anda çalışan yeni kulaklığınızın suyunu sıkacağınız yer burası. Bu panelde, gereksiz gürültü ve uğultuyu keserek sesi netleştiren Crystalizer ve 7.1 Surround'ın yanı sıra Bass'ı ayarlayabilir, diyalogların daha da belirgin duyulmasını sağlayan Dialog Plus'a el atabilirsiniz. Ekolayzır ve mikrofon sesinizi değiştirmenize yarayacak VoiceFX de epey zamanınızı alacak. VoiceFX'te elderly (buna bayıldım), Elf, Demon, Orc, Robot ve Dwarf'ın da dâhil olduğu 18 seçenek yer alıyor. Sound Blaster Tactic Rage 3D'nin kendine has bir diğer özelliği de, kulaklıklardaki renkli panelin 16 milyon renkle değiştirilebiliyor olması.

EKSİLER?
Kulaklıkla epey vakit geçirdim, ancak en çok zamanımı CS:GO yedi. Derin bass'ı sayesinde patlayan bombalar vesaire nefis bir şekilde kulağınıza aktarılıyor. Oyuna hâkim olduğunuzu hissediyorsunuz diyebilirim. Film performansı konusunda da söyleyecek pek sözüm yok, ancak müzik konusu biraz sıkıntılı. Kutunun içinden müzik çalarınız ya da telefonunuzla kullanabileceğiniz bir kablo çıksa da, boyutları ve görünümü itibariyle sokakta kullanıma da pek elverişli değil. Oyuncu kulaklığı tabii.

Şimdi gelelim en sıkıcı bölüme, yani teknik özelliklere. Frekans aralığı 20Hz - 20KHz olan kulaklık, 50mm neodmiyum sürücüler kullanıyor. Kulaklığın çıkarıkabilir mikrofonu, gürültü engelleyici özelliğe sahip. Son olarak USB'den bağlanıldığında kulaklığın üzerinden ses ayarı yapılabildiğini ve mikrofonun kapatılabildiğini belirtip NFS Most Wanted'a doğru geçeyim.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Kaliteli, performanslı, bol özellikli
Eksiler: Yok
Üretici: Creative www.creative.com
Dağıtıcı: Creative www.creative.com
Fiyat: 105$ + KDV

WD Black 4TB

DEPOLAMA VE PERFORMANS ONUN İŞİ -MERT YİĞİT DOĞRU

SSD'lerle birlikte performans konusunda mekanik sabit disklerin iyice gözden düştüğünü biliyoruz. Özellikle SSD'lerin ömürlerinin uzaması ve fiyatlarının makul seviyelere gelmesinden sonra. Ama mekanik sabit disklerimizin hâlâ, SSD'lerin yanına bile yaklaşamadığı bir husus var. Tahmin ettiniz, değil mi?

KAPASİTE!
Elbette. SSD'lerin fiyatları makul boyutlara indi, evet. Ancak kapasite konusunda fazlasını istiyorsanız, alacağınız SSD'ye bir servet ödemek durumundasınız. Emektar mekanik sabit disklerimizse bizlere çok daha fazla kapasiteyi, çok çok daha ucuza sunabiliyor hâlâ. Ve bu cümleyi yazdıktan sonra görseline bakacağınız 4TB'lık WD Black de buna bir örnek.

WD'nin bize gönderdiği bu disk, 3.5" büyüklüğünde, 7200RPM hızında çalışıyor, SATA 6Gb/s arabirimini kullanıyor ve 64MB tampon belleğe sahip. Bunları biliyoruz zaten, aksinin imkânı yok. IntelliSeek ve StableTrack gibi WD teknolojilerini de bünyesinde barındıran disk (söyle diyeyim, iki teknoloji de daha az titreşim ve güç tüketimi sağlıyor), 4.2ms erişim süresine ve 150-160mb/s veri aktarım hızlarına sahip. Yapılan testlerde ürün, bu rakamları karşılayabiliyor. Kısacası kapasite olarak son derece tatmin edici olan diskin performansı da yerinde.

HMM...
Şimdi bu konuyu bir sonuca bağlamamız gerekiyor. Bu diski depolama için alsak, performansına yazık etmiş olacağız. Ama diğer yandan, bu kadar parayı verdikten sonra bir gözümüz de SSD'ye kayıyor. Kimilerimiz "O kadar kapasiteyi ne yapacaksın, hem bir bozulsa 4TB'lık veriyi geri getirmek için çok uğraşırsın" diyor, kimileri de "Aaabi, zamanında 1GB'lık sabit disklere 'Uhuu, dolmaz o' diyorlardı, hem ben her açıdan arşiv yapacağım" diyor. Siz hangi taraftasınız? Ben olsam arşiv yapmak için WD Green'e yönelir, onun haricinde 4TB tek disk almak yerine 2+2TB disk almayı tercih ederdim. O kadar yazdım, anlattım; seçim sizin (ama bu, 4TB'lık WD Black'in gayet başarılı bir model olduğu gerçeğini değiştirmez elbette).


İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Kapasitesi, performansı
Eksiler: Pahalı
Üretici: WD www.wdc.com
Dağıtıcı: WD www.wdc.com
Fiyat: 399$ + KDV



Sony Xperia Z

AKILLI TELEFON DEVRİNİ KAPATABİLECEK Mİ? -MERT YİĞİT DOĞRU

Sony, Xperia ailesinin yeni yüzünü Xperia Z ile gösterdi bizlere. Su ve toz geçirmezlik sertifikasına sahip olan bu incecik telefon, Sony'nin iddia ettiği gibi "Süper Telefon" devrini başlattı mı bakalım? Neyse ki bu sefer yerimiz bol, anlatacaklarıma fazlasıyla yeter. Hadi başlayalım o zaman.

MOR MENEKŞE

İncelemek için bize gönderilen ürünün rengi özellikle çok hoşuma gitti. Ön yüzü tamamen tuşsuz ve simetrik olan telefonun (cebinizden çıkardığınızda ekranı doğru yöne getirmek için epey bir zorlanacaksınız) açma kapama/kilit tuşu sağ yan kısma yerleştirilmiş. Her iki elle kullanıldığında da bu tuşa erişmek gayet kolay. Bu söylediklerim, tuşun altındaki ses kontrol çubuğu için de geçerli. Bunların haricinde telefonda dikkat çekici herhangi bir tuş ya da giriş yok. Nedenini biliyorsunuz: Su geçirmezlik. Ancak bu, Xperia Z'nin aynı zamanda gayet şık bir telefon olmasını da sağlamış. Zaten jilet gibi, köşeli ve incecik bir telefon; bunun üzerine göz zevkini bozan bu küçük ayrıntılar da gizlenince, ortaya gerçekten tasarım açısından çok güzel bir ürün çıkmış. Şahsi fikrim, şu anda piyasada olan tüm Xperia'lardan ve pek çok akıllı telefondan daha şık bir cihaz kendisi.

Arka kısım, Xperia yazısı ve alttaki yazı ayrıntıları, aklınıza iPhone 4 ve 4S'i getirecek. Arka üst kısımda bulunan 13MP'lik HDR çekim yapabilen ExmorRS özellikli kamerası, bir PureView olmasa da gayet başarılı gece çekimleri yapmamızı ve 1080p video çekmemizi sağlıyor. 2.2MP'lik kamerayla da 1080p video çekebiliyoruz. Telefonun 10 parmak çoklu dokunmatik ekranı 5" ve FullHD. Mobile Bravia Engine 2 desteği de mevcut. 139x71x7,9mm boyutlara sahip olan 146gr'lık Z'nin ekranı ve arka kısmı çizilmeye karşı dayanıklı (ancak çok da değil). Ancak üzülerek belirtmeliyim ki Xperia Z'nin ekran performansı, Super AMOLED kullanan Galaxy S III gibi modellerin yanında çok sönük kalıyor. Özellikle renk gösterimi tarafında.



EFLATUN MU YOKSA?

Gelelim telefonun donanım özelliklerine. Android 4.2'ye yükseltilecek olan Android 4.1.2 Jelly Bean işletim sistemi kullanan cihazın işlemcisi Qualcomm imzası taşıyor, dört çekirdekli ve 1,5GHz hızında. Grafik yongası tarafında da Adreno 320'nin görev aldığı Xperia Z, 2GB belleğe ve 16GB hafızaya sahip (32GB daha artırabiliyoruz microSD kart yuvası sayesinde). 3G HSDPA, 4G LTE, Wi-Fi a/b/g/n, Bluetooth 4.0 gibi bağlantı özelliklerine de sahip olan ürün, maksimum 1 metrelik suda yarım saate kadar su geçirmeden durabiliyor. Test ettik, onayladık (gerçi bir leğende ve 10 saniye kadar test ettim evde ama olsun, test testtir). A-GPS ve GLONASS özellikleri haricinde ivmeölçer, jiroskop, pusula ve yakınlık algılayıcı sensörleri de bulunan cihaz, tüm bunlara 2330mAh gücünde pille çalıştırıyor. Son olarak telefonun, mor haricinde siyah ve beyaz renklere de sahip olduğunu belirteyim.

Gelelim eksilere... Birincisi, oyun oynarken telefon aşırı ısınıyor arkadaşlar. Vector oynuyorum mesela, 5 dakika sonra telefonun arka üst kısmının yaydığı sıcaklık pek iç açıcı gelmiyor insana. Bunun haricinde Subwar Surf ve Temple Run 2 gibi oyunların da tadına 5"lik ekran sayesinde çok rahat varabiliyorsunuz, ama geriden geriden ısınan telefonun verdiği tedirginlik bu keyfin önüne geçiyor ister istemez. Tablomuzdan da görebileceğiniz üzere performans açısından da bir sıkıntısı yok telefonun zaten. Şarjı sizi rahat rahat 1 gün götürüyor. Ayrıca hoparlör konusunda da pek çok kullanıcının isteğini karşılayabilecek durumda değil.

BENCE KOYU PEMBE

Organize Sanayi'de bir incelemenin daha sonuna gelirken, her şeyi sizlere söylediğimi umuyorum... Derken aklıma görüşme performansı geliyor. Alakasız bir sitede bir inceleme okurken "Telefon incelemesi yapıyorsunuz, telefon performansından bahsetmiyorsunuz kardeşim!" şeklinde haklı bir okur yorumu okumuştum, o günden beri dikkat ederim görüşme performansına. Şunu söyleyeyim, bu konuda çok kıt olan N9'umdan sonra gayet rahat ve gürül gürül ses alışverişi yaptım konuştuklarımla. O konuda da bir sıkıntınız olmasın yani.

Fiyatı da mı uygun? Alsanıza o zaman kardeşim! (Galaxy S IV'ü beklerim derseniz bilemem tabi ki.)

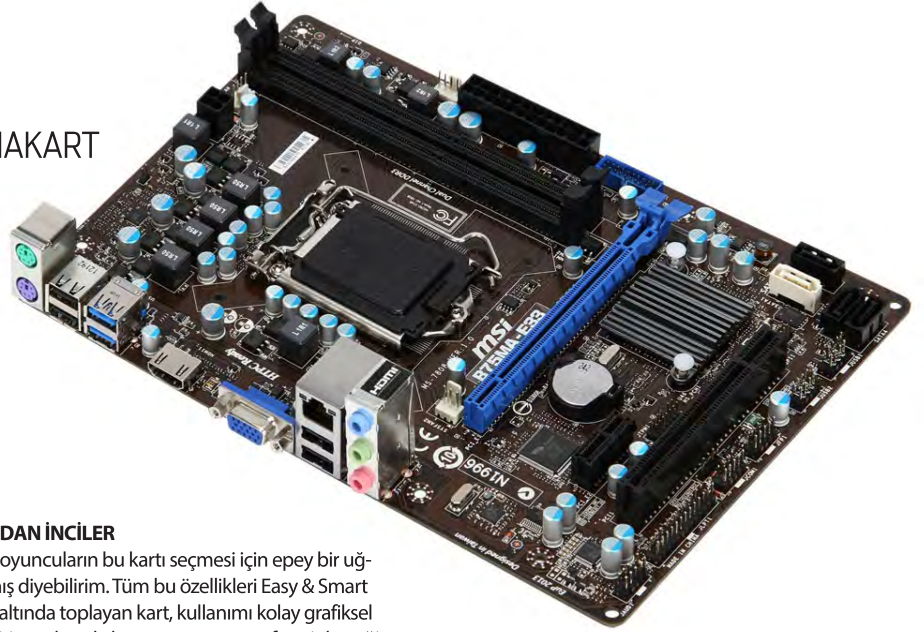
İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat:
Artılar: İncecik, su ve toza dayanıklı
Eksiler: Ekranı rakiplerinin biraz gerisinde
Üretici: Sony www.sony.com.tr
Dağıtıcı: Sony www.sony.com.tr
Fiyat: -

MSI B75MA-E33

INTEL B75 YONGA SETİYLE GELEN ANAKART

-MERT YİĞİT DOĞRU



Yanılmıyorsam son zamanlarda Sanayi'ye gelen Intel anakartların hepsi Z77 çipsetini kullanıyordu. Bu ay MSI sağ olsun, B75 çipsetli bir anakarta merhaba dedik. Lüks anakartlara para saçacak durumda olmayan oyungezerler buraya! Size anlatacaklarım var.

B75?

Üründe kullanılan B75 yonga seti, daha çok ofiste kullanılacak bilgisayarlar için üretilen anakartlar için optimize edilmiş. Ancak eğer anakart, size ihtiyacınız olan tüm bağlantı noktalarıyla soketleri sunuyorsa Intel Core, Pentium ve Celeron işlemcilerinizi tam performansıyla kullanmak mümkün. Yani daha güçlü çipsetlerle arasında, performanstan ziyade özellik farkları bulunuyor diyebiliriz.

Kartın üzerinde bulunan iki adet DIMM slotuna 16GB'a ve 2400MHz'e kadar (hızaşırtma yaparak ve Ivy Bridge bir işlemciyle) çift kanal bellek takabiliyoruz. Üründe birer adet PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x1 ve PCI slotu bulunuyor. Bunların yanı sıra bir SATA 6, üç de SATA 3 diskimizi bağlayabildiğimiz anakart, 8 kanal Realtek ALC 887 ses yongasına sahip. Arka panelinde de PS/2 bağlantı noktaları, 4x USB 2.0 ve 2x USB 3.0, HDMI, D-Sub ve ses çıkışları mevcut.

MSI'DAN İNCİLER

MSI, oyuncuların bu kartı seçmesi için epey bir uğraşmış diyebilirim. Tüm bu özellikleri Easy & Smart ismi altında toplayan kart, kullanımı kolay grafiksel arabirim, tek tuşla hızaşırtma, oyuncu faresi desteği ve hızaşırtma profili oluşturup saklama özellikleriyle ön plana çıkıyor.

Yeni bir sistem toplayacaksınız, ancak bütçeniz epey bir kısıtlı. Her bileşene, özellikle de anakarta, kullanmayacağınız bir ton özellik için yığınla para vermek istemiyorsunuz. O zaman MSI B75MA-E33'ü alışveriş sepetinize ekleyebilirsiniz. Şimdiden hayırlı olsun diyor, kurmanız muhtemel böyle bir sistem için tercih edebileceğiniz bir ekran kartı olan MSI GeForce GTX 650 Power Edition'a geçiyorum.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Fiyatı çok uygun
Eksiler: Hızaşırtma tutkunlarına göre değil
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 64$ + KDV

MSI GeForce GTX 650 Power Edition

ORTADAN ORTADAN

-MERT YİĞİT DOĞRU

MSI bu ay bizlere ortadan ortadan giden bileşenler gönderdi. Ee, herkesin cebinde 6000$ yok ki Ütopik Sistem toplasın... Bizi okuyan pek çok okurumuzun da bu yoldan gittiğini, gitmek zorunda olduğunu biliyoruz. Bunu düşününce, bu tür ürünleri incelemek bizim için daha değerli bir hâl alıyor.

DERKEN...

MSI'ın NVIDIA GeForce GTX 650 grafik yongası kullanan Military Class III bileşenlere sahip ekran kartı, performans açısından tepe seviyeleri göremese de tasarım açısından oldukça başarılı. Arka kısmında iki adet DVI, bir adet de min-HDMI bulunan kart, oldukça güçlü ve buna paralel olarak sessiz çalışan bir soğutucuya sahip (soğutucuyu birazdan daha ayrıntılı bir biçimde anlatacağım). Kutunun içerisinden çıkan mini-HDMI/HDMI dönüştürücü ve DVI/VGA dönüştürücü sayesinde her türlü bağlantı ihtiyacımızı karşılayan GTX 650 Power Edition'da 1250MHz'lik (efektif 5000MHz) 1GB GDDR5 bellek ve PCIe 3.0 desteği de bulunuyor.

Kepler GPU mimarisi üzerine kurulan ve referans tasarımdan 66MHz daha hızlı çalışan (1058MHz/1125MHz) MSI GeForce GTX 650 Power Edition üzerinde 384 CUDA çekirdeği, 32 doku ve 16 ROP ünitesi bulunuyor. Kartın sahip olduğu bellek arabirimi de 128bit. 6 pinlik güç kablosuyla bağlayabildiğimiz ekran kartının tek fanlı soğutucusu, 3cm kadar kaydırılarak 98mm'lik ikinci bir fana yer açıyor. Bu arada ilk açılmada tersine hava akışı yaratan fanlar, soğutucu üzerindeki tozların dışarı atılmasını sağlayarak kartın daha uzun süre sessiz ve tozlanmadan kalmasını sağlıyor. Hızaşırtma yapacaklara (MSI Afterburner'ı kullanabilirsiniz) ve kasasında yeterli hava akışı bulunmayanlara duyurulur.

Performans Tablosu (660Ti, 8GB)			
Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
40	1029	11,8	297
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
3215		1094	

PERFORMANS

Gelelim en önemli mevzuya. Bu kartı alırken, performans konusunda çok fazla beklentinizin olmaması gerekiyor. Sonuçta özellikleri ve fiyatı ortada. Paylaştığımız skorlarla da ortaya çıkan sonuç, bu kartla orta-alt seviye ayarlarla dilediğiniz oyunu oynayabileceğiniz yönünde (Crysis gibi psikopatlar hariç). Bu da demektir ki gözünüz yükseklerdeyse, başka taraflara doğru yelken açmalısınız.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Soğutucusu, hızaşırtmayla gelmesi
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 142$ + KDV

Arma Venes Game PC

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

UFACIK BİR ŞEY! -MERT YİĞİT DOĞRU

Geçen ay sanayi bölgesine giren ve buraları birbirine katan Tytan ve GT70 One'dan sonra bu ay buralar duruldu mu sandınız? Asla! Bu ay öyle bir misafirimiz var ki, görenleri hayrete düşürüyor adeta. Ufacık bir bilgisayar bu (32x28x15cm boyutlarında, kendim ölçtüm). O nedenle barındırdığı bileşenleri ve yapabildiklerini görünce şaşırmamak elde değil.

STEAM BOX?

Olur tabii ki, neden olmasın? Üzerinde Intel i7-3770K işlemci, 16GB DDR3 bellek, AMD Radeon HD 7850 ekran kartı olan Z77 çipsetli bir bilgisayardan bahsediyoruz (modelde kullanılan anakart da MSI Z77MA-G45). 2TB mekanik sabit diski ve ince optik sürücüsünü de unutmadan, sözü diğer ayrıntılara bırakalım efendim. Birincisi, bu bilgisayar bir omuz çantasıyla geliyor! Evet, kasayı bu çantaya koyup, sırtlayıp götürebiliyorsunuz. Öyle aman aman ağır bir şey de olmadığından, taşıması da oldukça kolay kendisini. Aklınızdaki "taşınabilir bilgisayar" konseptini yepyeni bir hâle getirmeye ne dersiniz? Bu minik bilgisayar sayesinde o kadar sade bir ortama kavuştum ki anlatamam. Bir yanımda Tytan, bir yanımda test sistemi, ortada GT70 One vardı diyorum yahu, daha ne olsun?

Performans Tablosu (660Ti, 8GB)			
Unigine Heaven Benchark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
94,4	2378	26,8	674
3DMark 11 v1.0.3			
Performace		Extreme	
7956		2726	

PERFORMANS

Donanım konusunda biraz bilgiliyseniz, yukarıda saydığım özelliklere sahip bir bilgisayarın nasıl bir performans sergileyeceğini az çok tahmin edebilirsiniz. Belki de bu konularla ilgili değilsinizdir ve sayfalar arasında dolanırken bu incelemeye denk gelmişsinizdir, olabilir. O zaman da sizi performans tablomuza alalım. "Tablo ne yeaa?" diyenler için de, kısaca özetleyelim: Kendisi, bizim İdeal Sistem'le Süper Sistem arası bir bilgisayar olup, Crysis 3 gibi psikopatlar haricinde her oyunda en tepe ayarları zorlayacak güce sahip bir bilgisayardır! Bu ay Sanayi'ye konuk ettiğimiz Pozan, bir gece kapanıp en tepe ayarlarda Tomb Raider'ın dibine vurdu, inanmıyorsanız ona sorun *(Lara Croft'un saçlarında kaldım ben -Pozan)*! Bu arada evet, ekran kartı konusunda kimi kullanıcıların isteklerini karşılamada zorluk yaşayabilir bu minik dev. Onlar ise ürünün NVIDIA GeForce GTX 660Ti'li versiyonuna bakabilir. Bilgisayar oldukça sıradışı olduğundan, neredeyse söylemeyi unutuyordum. Arma Venes Game PC'nin arka panelinde ekran kartının 2 DVI, birer adet DisplayPort ve HDMI görüntü çıkışları; anakartın da ses giriş çıkışları, D-Sub ve DVI çıkışları, 6 adet USB 2.0/3 adet USB 3.0 bağlantı noktası, ethernet ve PS/2 bulunuyor. Güç kaynağı da epey içeride kalmış bir şekilde burada duruyor.



İÇİ DOLU FIÇICIK?

Aynen öyle sevgili oyungezer. Ancak... Bilgisayarın bir iki eksisinden bahsetmenin de sırası geldi ufaktan. Bunlardan biri, bilgisayarın havalandırma ızgaralarının donanımlara çok yakın ve korumasız olması. Bileşenler çok savunmasız kalıyor bu şekilde. Sizin için bu durum pek ilgi çekici bir durum olmayabilir; peki ya küçük kızınız/oğlunuz/kardeşiniz? Anakartınızın arka kısmına tornavidayla bam bam vururken yakalamak istemezsiniz değil mi onlardan herhangi birini?

Bilgisayar hakkında söyleyebileceğim bir diğer eksi de, yuva olmasına rağmen ön yüzünde herhangi bir USB girişinin olmaması. Her işiniz düştüğünde yerinizden kalkıp bilgisayarın arkasına doğru yollanmak pek hoş olmuyor. Ancak bir yandan da bu, biraz hareket etmenizi ve göbeciklerinizin az da olsa erimesini sağlıyor (bu son dediğime ben de inanmadım, kendimden biliyorum çünkü işe yaramadığını)!

HADİ BAKALIM

Ben diyeceğimi dedim oyungezerler, her incelemede de dediğim gibi gerisi size kalmış. Alır mısınız, almaz mısınız bilemem. Ben olsam alır mıydım? Kesinlikle. Fiyatı da, performansına göre gayet uygun çünkü.

Performans Tablosu (HD7850, 16GB)			
Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
83,2	2097	22,1	557
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
6675		1879	

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Minicik!

Eksiler: Bileşenler pek bir korumasız

Üretici: Sayısal Bilgisayar Ltd.

Dağıtıcı: Sayısal Bilgisayar Ltd.

Fiyat: 1525$ + KDV

EN İYİ ANDROID VE iOS UYGULAMALARI

İŞİNİZİ GÖRECEK, EĞLENCELİ VE İŞLEVSEL UYGULAMALAR

-MERT YİĞİT DOĞRU

Dosya konularında ya da incelemelerde iddialı kelimeler kullanmak, daha sonra başa çorap örebiliyor. Bu dosya konusunda mesela, muhabbeti "En İyi..." diye açmak aslında pek mantıklı değil. Çünkü herkes biliyor ki bu platformlarda yayınlanan uygulamalar arasında en iyileri seçmek için girişi hariç beş sayfalık bir dosya konusu güdükten de öte kaçar. Ama yine de kullandığımız, yeni çıkan ya da gözlerden -en azından çok popüler olanlara nazaran- daha uzakta ve başarılı/eğlenceli ve ilginç olduğunu düşündüğümüz yirmi uygulamaya yer verelim istedik bu ay. Hem geçen ayki dosya konumuza tamamlayıcı nitelikte bir yazı olur, konuya farklı bir bakış açısı getirmiş oluruz dedik.

Uygulamaları farklı kategoriler altında etiketlendirdik ve ücretsiz olmayanların fiyatlarını da belirttik. Böylece hangi uygulamanın hangi platform için indirilebilir olduğunu rahatlıkla görebilirsiniz. İşinize yarayabileceğini düşündüğümüz ancak sayfalara sığdıramadığımız uygulamaların yanı sıra, herkesin bildiği Flipboard gibi uygulamalara da kutucuklar ayırdık. Bize göre okuması keyifli ve güzel bir altı sayfa oldu kısacası.

Umarım sizin için yararlı bir dosya olur. İyi seyirler efendim.





BREWSTER ADDRESS BOOK

iPhone, LinkedIn, Facebook, Gmail, Foursquare ve Twitter gibi servislerdeki tüm arkadaşlarınızı bir araya getiren Brester Address Book, bir kişi hakkındaki tüm bilgileri tek bir profil dâhilinde topluyor (bu servislerin, gelen güncellemelerle artacağını belirtelim). Böylece tek bir noktadan arkadaşlarınızın doğum tarihi, yeni işi ve okuduğu üniversite gibi bilgilerini görebiliyorsunuz. Programın bir diğer özelliği de arkadaşlarınızı, sizinle aynı şehirde bulunan, çok görüştüğünüz, uzun zamandır görüşmediğiniz gibi gruplara ayırması.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #araçlar, #bedava





ACTION MOVIE FX

Bu da bir diğer efsane iOS uygulamalarından. Bad Robot Interactive'in uygulaması Action Movie ile, çektiğiniz videolara farklı efektler eklemek mümkün. Programın kullandığı efektler o kadar gerçekçi ki, konuyla alakasız bir arkadaşınızı siz video çekerken karşıdaki binaya o füzenin girdiğini inandırabilirsiniz (yeterince korkmuş görünmeniz gerek yalnız). Bedava olan uygulama, size açılışta 5 adet bedava macera efekti sunuyor: Avalanche, Car Smash, Demolition Rock!, Rough Terrain, Missile Attack ve Avalanche. Dilerseniz kendi efektlerinizi oluşturabiliyor, ya da yeni efektler satın alabiliyorsunuz. Android sahibiyseniz de, benzer özelliklere sahip olan *FXGURU*'yu önerir, bir sonraki uygulamamıza geçerim arkadaş.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #eğlence, #hobi, #bedava

WEATHER HD

Hava durumunu kontrol etmek, uzun zamandır her birimizin vazgeçilmezi oldu. Bunun için farklı farklı uygulamalar var elbet; ancak en eğlencelisi kuşkusuz Weather HD (en güzel gözükeni Yandex.Hava Durumu, şahsi olarak en güvendiğim de AccuWeather bu arada). Hava durumuna göre değişen eğlenceli videolarla karşımıza çıkan Weather HD, dışarıdaki havanın durumu hakkında daha çok bilgi vermiyor belki; ama yukarıda da iki kere bahsettiğim gibi, eğlenceli. Cadılar Bayramı ve Noel temaları da bulunan uygulama, bir ya da birden fazla yerin sıcaklık, nem, görüş mesafesi, rüzgâr hızı ve basınç değerleri gibi bilgilerini gösterebiliyor. Bunların yanı sıra reklamsız, acil durumlar için bildirim gösteren, sınırsız sayıda şehir ekleyebildiğiniz ve çoklu hava tahmini yapabilen ücretli sürüm için 3.59TL ödemeniz gerekecek.



#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #android, #eğlence, #araçlar, 3.59TL

BUNLAR DA VAR

Yer darlığından ötürü uzun uzun anlatamadığımız, ancak yine de dosyada bulunasını istediğimiz daha çok Android ve iOS uygulaması var aslında. Bu kutucuğumuzda, bu uygulamalardan da bir demet sunmak istiyoruz sizlere. Buyrun:

- iFTP: iOS için FTP uygulaması
- AndFTP: Android için ve bilin bakalım ne uygulaması?
- SmartPC Remote Control: Android için, bilgisayarınızı kontrol edip kapatmanızı sağlayan bir uygulama
- Sliding Messaging Pro: Ekranı oradan oraya kaydırarak, kısa mesaj gönderimini kolaylaştıran ve eğlenceli hâle getiren bir uygulama. Android için.
- Gallery Lock Pro: Ne yaptığını anlatmama gerek yok sanırım. Android'cilere duyurulur.

Bunların haricinde, Android'in performansını artıracak *Autokiller Memory Optimizer* ve *Android Tuner* uygulamalarına da göz atabilirsiniz.



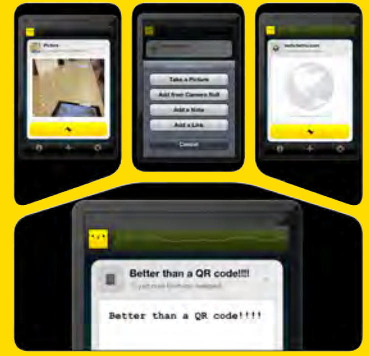




CLONE CAMERA

Aynı fotoğraf karesinde kaç farklı yerde bulunabilirsiniz? Biliyorsunuz. Peki Clone Camera uygulamasıyla çekilen bir fotoğrafta? 4 desem? Hem de self-timer'ı sayesinde tek başınıza bile bu atraksiyonlara girebilir, 27 farklı filtre ve metinlerle süslediğiniz resimlerinizle arkadaşlarınızı şaşırtabilirsiniz. Son olarak Instagram, Facebook, Twitter ve Flickr desteği de bulunan Clone Camera kullanarak resim çekerken, telefonun sabit bir yerde durması tavsiye ediliyor (gerçi titreşim düzeltme özelliği de var).

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #eğlence, #hobi, #bedava





CHIRP

Telefonunuzdan bir şeyler paylaşmak için NFC ya da QR Code kullanıyorsunuz değil mi? Peki ya iPhone'unuzu cıvıldatarak bir şeyler paylaşabileceğinizi söylesem? Evet, Chirp'in yaptığı tam olarak bu. Paylaşacağınız dosyayı internet üzerinden, linki ise şifreleyerek hoparlör üzerinden paylaşan Chirp bedava. Hemen indirebilirsiniz.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #eğlence, #hobi, #bedava



PAPER BY FIFTYTHREE

Paper, ekstradan bir stylus aldığınız iPad'inizle harikalar yaratmanızı sağlayacak bir uygulama. Ekleyeceğiniz farklı defterlerin sayfasına çizeceğiniz resimler için dolma kalem, kurşun kalem, keçeli kalem, tükenmez kalem ve sulu boya fırçası veren uygulama, renk konusunda da çok esnek. Hani ilkokulda sulu boyalarımızı karıştırıp dilediğimiz rengi oluştururduk ya; işte paper, tam olarak bu sistemi kullanıyor renk konusunda. Geriye sadece elinizdeki Stylus ve yaratıcılığınız kalıyor. 2012'nin en iyi uygulamaları arasında yer alan Paper'ı ücretsiz olarak indirebilir, ekstra araçlara da ufak ücretler ödeyerek ulaşabilirsiniz.

#ios, #ipad, #eğlence, #hobi, #bedava



DROIDWALL

Her ay farklı programlara gömecek kotanız yok. Ya da yüklediğiniz her uygulamanın durduk yere internete bağlanıp şarjınızı yemesini istemiyorsunuz. Güvenmediğiniz uygulamalar neden internete bağlansın ki ya da? Belki de reklamlara uyuz oluyorsunuz... İşte tüm bunların önüne bedavaya geçmek, dilediğiniz uygulamayı Whitelist'e ya da Blacklist'e eklemek için Droid Wall'u kullanabilirsiniz. Uygulamaya şifre belirleyebilir, işin mutfağına girerek kendi script'lerinizi de oluşturabilirsiniz. Bu arada, bu uygulamayı kullanmanız için cihazın Root yetkisini almanız gerekecek. "Onu nasıl yapıcam ki?" sorusunun cevabını da telefon marka ve modelinize göre arayabilirsiniz.

#android, #güvenlik, #araçlar, #bedava

NEREDE BU WINDOWS 8?

Dosya konusunu baştan sona okuduktan sona elinde Windows 8'li cep telefonu ve tabletleriyle Sanayi'yi basan insanlar gördüm rüyamda. Onlara, yarı korkuyla şöyle diyordum yanlış hatırlamıyorsam: "Ama daha Windows 8 bu iki platform kadar olgunlaşmış değil. Uygulama çeşitliliği çok olmadığından, çok tahmin edilebilir bir liste çıkacak ortaya. Yoksa ben istemez miyim çeşitlilik olsun, Windows'u da buraya dâhil edelim?"

Şimdi düşünüyorum da, pek de hatalı sayılmam bu söylemimde. Hatta bu durumun geçerliliğini size de inandırmak için şöyle bir söz de verebilirim: İleride bir gün, Windows Mağaza'nın altını üstüne getirecek bir dosya konusu hazırlayacağım. Elbette bir terslik vesaire olmazsa (yarın Microsoft bu işten vazgeçerse "Sen böyle bişey yapacaktın hani, ne oldu o iş?" demeyin sonra arkamdan). Ancak... En azından, okurlarımızdan Garen Yöndem'in yayınladığı Oyungezer uygulamasını henüz yüklemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz demektir. Kendisine nasıl geribildirimler gitti bilmiyoruz ama, biz o uygulamayı çok beğendik. Hatta Sinan'ın Lumia 920'sinde yüklüdür bu uygulama. İndirin derim.

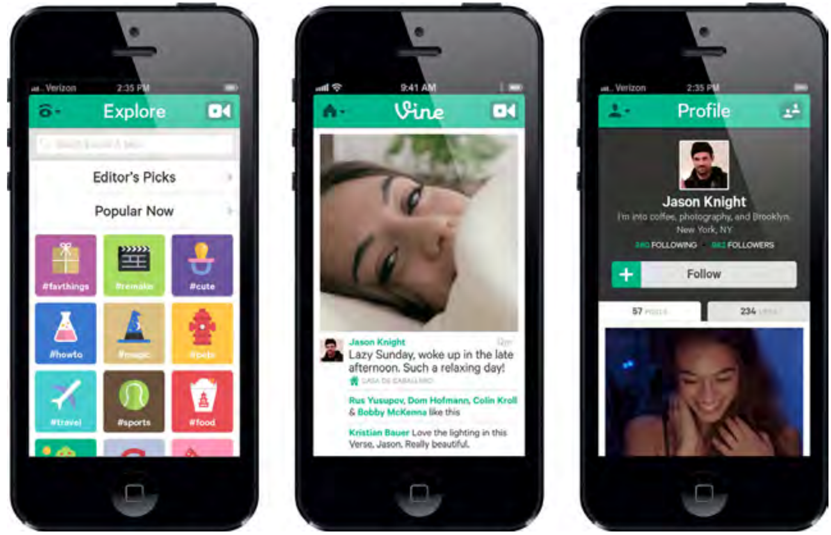




JUMP DESKTOP

iOS ya da Android kullanan cihazınızdan Mac ya da Windows masaüstünüze WiFi ya da 3G kullanarak uzaktan ulaşmak istemez miydiniz? İşte Jump Desktop'la bu mümkün. Yakın zamanda Windows 8 desteğine de kavuşan Jump Desktop, RDP ile VNC desteğine ve çoklu dokunmatik özelliğine sahip. Güvenli bağlantı adına 40/56/128bit RDP, TLS/SSL, FIPS ve NLA kimlik doğrulama desteği bulunan uygulama (VNC'de de SSL şifreleme kullanıyor), çoklu monitör desteği de sunuyor. Ses akışı, tam fare ve klavye desteği de cabası. Uygulamanın say say bitmeyen tüm özellikleri için hemen Google Play Store ya da App Store'da Jump Desktop sayfasına bakabilirsiniz.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #android, #araçlar, 26.99TL



VINE

Çok güzel bir potansiyele ve ardında sosyal medya devlerinden Twitter'ın bulunmasına rağmen nedense hak ettiği ilgiyi pek fazla göremeyen bir uygulama Vine. Uygulama kapsamında 6 saniyelik kısa videolar çekebiliyor, "Editör'ün Seçimi", "Popüler" ve "Tüm Gönderiler" sekmeleri altındaki diğer videolara göz atabiliyoruz. Göz atabildiklerimiz arasında farklı hashtag'ler de mevcut. Vine'da çekim yapmak için elimizi ekranda basılı tutmak gerekiyor. Elimizi kaldırdığımız anda çekimi durduran, dokunduğumuz anda kaldığımız yerden devam eden uygulama ile çok farklı ve ilginç çekimler yapmak, bu çekimleri sürekli tekrar eder hâle getirmek mümkün. O zaman sizleri App Store'a davet ediyor ve yaratıcı çalışmalarınızı bekliyoruz.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #eğlence, #bedava

MAILBOX

Kullanmak için yükleme sonrasında sıraya girdiğimiz Mailbox, Orchestra'nın geliştirdiği son derece yenilikçi bir e-posta uygulaması. Yakın zamanda 100 milyon dolar civarında bir rakama Dropbox'a satılan uygulama, Sanayi içerisinde de haberini verdiğimiz gibi Gmail e-postalarımızı kolayca yönetmemizi sağlıyor. Tek bir parmak hareketiyle bir e-posta üzerinde yapamayacağınız işlem yok diyeyim, varın tahmin edin gerisini. Kullanıcılardan çok sağlam geridönüşler alması bir yana arkasına Dropbox gibi bir devin geçmesi de, potansiyelinin çok daha üst seviyelere taşınacağının bir göstergesi Mailbox'ın. Şimdilik sadece iOS platformunda görev yapan Mailbox'ı, Android kullanan cihazlarımızda da görceğimiz günleri iple çekiyoruz.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #araçlar, #bedava



SIMPLEPEDIA





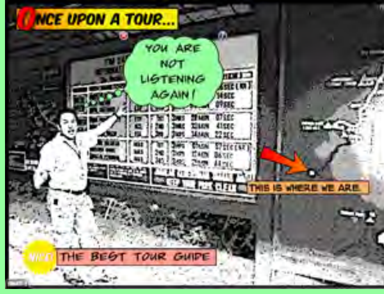
Wikipedia'da dolaşmayı ve başlıktan başlığa atlamayı çok seven biri olarak Simplepedia, benim hayatımı kurtaran bir uygulama. iPad 2'de kullandığım Simplepedia, Wikipedia makalesinin orasıyla burasıyla oynamama izin veriyor (içerikten değil, sayfa stilinden bahsediyorum bu arada), beğendiğim bir makaleyi Facebook, Twitter, e-posta ya da mesaj yoluyla paylaşmamı sağlıyor (gerçi bunu hiç yap(a)madım, yapmam da ama meraklısına duyurulur). Tüm bunların yanında belki de en önemlisi, dilediğim metni sonradan çevrimdışı okumamı mümkün kılıyor ki, özellikle hücresel veri bağlantısı bulunmayan iPad ya da iPod Touch'larda bulunmaz nimet. Eğer siz de özgür ansiklopediye gönül verenlerdenseniz, bu bedava uygulamayı cebinizde ya da çantanızda taşımak isteyeceksiniz. Tüm bunları, Android ve iOS'te Wikipedia uygulamasıyla da yapabilirsiniz, ancak Simplepedia'nın kullanması bana sorarsanız daha keyifli.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #araçlar, #eğlence, #bedava

COMIC BOOK!

Çizgiroman okuyucularının epey seveceği bir uygulama Comic Book!. Android ve iOS platformlarında bulunan uygulamayla, bir çizgiroman oluşturmak mümkün. Bunun için dilediğiniz görseli seçerek 9 farklı çizgiroman filtresinden geçirebilir (Comic, Sketch, Vibrant, Manga, Sink City, Poster, Moody, Rock ve Hope), 56 farklı çizgiroman görseli ekleyebilir, farklı boyutta fontlarla dilediğiniz metni ekleyebilir ve çalışmanızı sosyal medya üzerinden paylaşabilirsiniz. E-posta atmak ve hafızada saklamak da mümkün elbette. Son olarak, Google Play'deki uyarıyı da eklemek istiyorum. Nexus 7, Droid RAZR ve Droid 3, Comic Book!'a tam destek sunmuyor. Ancak 3DTOPO Inc., bu konu üzerinde çalıştıklarını belirtmiş.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #android, #eğlence, #hobi, 1.99$



THE NIGHT SKY



Akıllı telefonunun ya da tabletinin, odasının tavanında gökyüzüne açılan bir pencereye dönüşmesini kim istemez? Tepedeki yıldızları, gezegenleri, galaksileri, takım yıldızları, hatta ve hatta uyduları tek tek, isimleriyle gösteren The Night Sky'ı kullanmak, hele ki astronomiye ilginiz varsa cidden keyifli. Yüklü olduğu cihazın GPS, ivmeölçer ve pusula modüllerini kullanan uygulama, türünün en başarılı örneklerinden ve hem Android, hem de iOS'li cihazlarda çalışabiliyor. The Night Sky'ın Lite versiyonunu almak istemiyorsanız, cüzi bir miktar ödemeniz gerekecek.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #eğlence, 0.99$ (%75 indirimli hâliyle)

CYCLORAMIC

Son derece ilginç ve yaratıcı uygulamalardan biriyle karşınızdayım oyungezerler. Daha önce haberiniz oldu mu Cycloramic'ten bilmiyorum ama, uygulamanın yaptıklarını duyunca eminim ki "Aaa, iyiymiş" diyeniniz çıkacak. Şöyle ki ilk bakışta basit bir panoramik resim çekme uygulaması gibi görünen Cycloramik, iPhone 5'te harikalar yaratıyor. Cycloramic yüklü bir iPhone 5'i alıyor ve düz bir zemin üzerine yerleştiriyorsunuz. Daha sonra iPhone 5, titreşim özelliğiyle kendi etrafında dönüyor ve panoramik resim çekiyor! Uygulamanın tek eksisi de burada ortaya çıkıyor zaten: iPhone 5'iniz yoksa unutun bu özelliği. Ancak varsa, 1.79TL'ye sonuna kadar hak ettiğini göreceksiniz Cycloramic'in.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #android, #eğlence, #hobi, 1.79TL





GOODNOTES

iPad 2'de bulunan, çok fazla işim düşmese de işim düşünce hayat kurtarabilen bir uygulama da GoodNotes (iPad benim olsaydı daha çok işim düşerdi tabii). Özellikle ders çalışırken epey işinize yarayacak bir uygulama olan GoodNotes ile birlikte el yazısı notlar alabilir, grafikler çizebilir, iPad'inizdeki PDF metinlerini çizerek işaretleyebilirsiniz. İşiniz bitti ve çalışmanızı iş arkadaşlarınızla paylaşmak mı istiyorsunuz? Dropbox'a atın, Evernote'a yollayın... Ama bir resim eklemeyi unutmuşsunuz! Hemen diğer uygulamalardan, Dropbox'tan, resim galerisinden ihtiyacınız olan resmi çekin ve yerleştirin. Wi-Fi dosya transferine de izin veren uygulama, yaptığınız çalışmaları 15 saniyede bir kaydetmesiyle ünlüdür!

#ios, #ipad, #araçlar, 4.99$

CLEAR



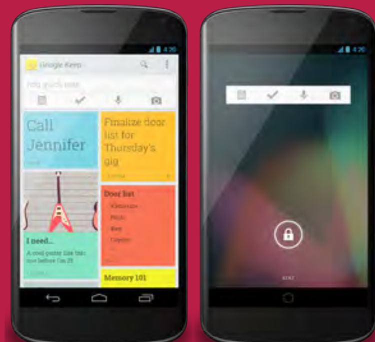
Clear, adı gibi temiz ve kullanışlı bir arayüze sahip yapılacaklar listesi uygulaması. AppStore'un "2012'nin En İyileri" arasında yer alan Clear, cloud'da sakladığı listemizi farklı parmak hareketleriyle kolayca organize etmemizi sağlıyor. Yeni bir öge oluşturmak için ekranın üstünden çekip bırakıyor, tamamladığımız ögeleri sağa doğru; silmek istediklerimizi sola doğru kaydırıyor, ögeleri sıralamak için de basılı tutuyoruz. Son derece kolay ve keyifli bir kullanım sunuyor kısacası Clear bize. Eğer böyle bir uygulamaya ihtiyacınız varsa ve iOS'li bir cihaz kullanıyorsanız "Kim ücretli uygulama kullanır bunun için yeaa?" demeyin, alın derim.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #araçlar, 3.59TL

GOOGLE KEEP

Google'ın bir ara görünüp bir ara kaybolan, karşımıza çıktığındaysa hep beraber aşık olduğumuz Google Keep'ten haberi olmayan kalmasın istedik. Uzun zaman boyunca kahrımızı çeken Evernote alınmasın ama, Keep daha çok hoşumuza gitti bizim. Doğal olarak artık iyice mutfak robotuna dönen Google hesabımıza bağladığımız Keep ile not alabiliyor, liste oluşturabiliyor, fotoğraf ekleyebiliyoruz ve tüm bunlar için farklı renkler atayabiliyoruz. Google Drive ile birlikte çalışan uygulamanın arayüzü, bir Google klasiği olarak renkli ve sade. Şimdilik sadece Android'de bulunan Google Keep'e, drive.google.com/keep adresi üzerinden de ulaşmak mümkün.

#android, #araçlar, #eğlence, #bedava



VYCLONE



Bir diğer ilginç fikir, bir diğer eğlenceli program. Eğlencesini geçtim, duruma göre son derece yararlı da olabilir. Nasıl mı? Anlatayım. Vyclone yüklü farklı cihazlar vasıtasıyla, aynı sahneyi değişik açılardan çekiyorsunuz. Daha sonra Vyclone sunucularında tüm bu videolar işleniyor ve değişik açılardan çekilmiş efsane bir videoya sahip oluyorsunuz. Renkli ve son derece çekici bir arayüze de sahip olan uygulamayla, özellikle değişik etkinliklerde eğlenceli ve profesyonel çalışmalar yapabilmek mümkün. Hem de bedavaya!

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #android, #eğlence, #hobi, #bedava



INSTAPAPER

Gün içerisinde internette gördüğünüz, ancak zamansızlıktan okuyamadığınız ve sonrasında da unuttuğunuz makale oldu mu hiç? Ben, bu durumda telefonuma not alıyorum (yokluk ne yaparsın). Ama eğer Android ya da iOS yüklü bir cihazınız varsa, sizin için son derece kullanışlı bir uygulama önerimiz var: Instapaper. Makalenin bulunduğu internet sitesinden sadece makaleyi kaydeden uygulama, kullanılan cihazın ekranına göre de metni optimize ediyor. Instapaper'la 500'e kadar metin kaydedebiliyor, koyu arkaplan seçebiliyor ve doğal olarak internete bağlı değilken de metinleri okuyabiliyorsunuz. Benim ihtiyacım olan bir uygulama açıkçası, 6.99TL de para değil bu uygulama için bana kalırsa.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #android, #araçlar, 6.99TL



PHOTOSYNTH

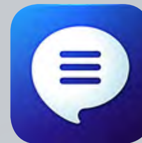
Dosya konumuzda yer vereceğimiz bir diğer panorama programı da Photosynth. 3B interaktif panoramalar çekebileceğiniz uygulamayla, çektiğiniz panoramaları Twitter ve Facebook üzerinden paylaşmak mümkün. Microsoft Live Labs'in geliştirdiği bu uygulamanın Android sürümü ne yazık ki bulunmuyor (ama Windows Phone'da mevcut). Aslında oldukça eski bir uygulama olan Photosynth, ilerleyen zamanda sonradan ceplere girmiş bir teknoloji. İndirmek için hemen App Store ya da Windows Mağaza'ya girebilirsiniz.

#ios, #ipad, #iphone, #ipod touch, #eğlence, #hobi, #bedava










ASSOLİSTLER EN SON ÇIKAR

Uygulamaları yazarken, aşırı popüler olanlardan kaçınmaya çalıştık. Burada "aşırı popüler"den kastımı anladınız değil mi? Instagram, Whatsapp, MessageMe, Dropbox, Skype, Opera, Chrome, Firefox, Twitter, Facebook, Fizy, TuneIn, Flipboard, Foursquare gibi çok başarılı, ancak 3 yaşında çocuğun bile ezberden sayabileceği uygulamalardan bahsediyorum. Ki zaten bu uygulamalardan pek çoğu telefonu kutusundan çıkarırken yüklü olarak geliyor. Whatsapp gibi kimi uygulamalar da, akıllı telefon kullanmayan kimilerine yeni telefon aldırıyor. O nedenle bu tür uygulamalara bu dosya konusunda yer vermenin saçma olduğunu düşündük. Tekrar hatırlatmakta fayda var, ben düşünmedim bunu; *biz* düşündük. Ona göre ben yaş tahtaya basmayayım da.

Asus RoG Vulcan Pro

ŞİMDİ ONLAR DÜŞÜNSÜN! -MERT YİĞİT DOĞRU

Geçtiğimiz ay Tytan'la yeri göğü inleten Asus, bu ay da rahat durmadı oyungezerler. Sizin oradan durumlar nasıl görünüyor bilmiyorum ama, biz burada sanayicek çok mutluyuz. Sağ olsunlar, hayatımız RoG'suz geçmiyor.

BAK YİNE...

Asus'un bu kulaklığı, kutusunun içinden taşıma çantasıyla birlikte çıkıyor. Tasarım olarak yuvarlak hatlara sahip olan siyah kasaya sahip olan kulaklıkta kırmızı ve metalik gri ayrıntılar bulunuyor. Beğenmeyenler olsa da, bana kalırsa mikrofonun kullanılmadığı zamanlarda çıkarılması da tasarım açısından hoş bir ayrıntı. Uzun kullanımlarda kulağı pişirmeyen Vulcan Pro, gayet de rahat bir kullanım sunuyor.

Yerim dar, o nedenle kulaklığın asıl bombalarını sırasıyla patlatmaya başlayacağım şimdi. Birincisi, bu güzide kulaklığın teknik açıdan pek çok şeyini borçlu olduğu RoG Spitfire USB ses çipiyle birlikte geliyor olması. Bu ufak ses kartı, aktif ses engelleme özelliğine de sahip olan (özellikle bilgisayarın uğultusu için optimize edilmiş aktif ses engelleme özelliği, sinir bozucu dış dünya sesleriyle cidden bağlantınızı kesiyor) kulaklığın eli ayağı diyebilirim. Hem de üzerinde bulunan 3 adet tuşla yapıyor sadece bunu. Nasıl mı? Anlatacağım.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ÖNCE KULAKLIK

Teknik detaylara fazla takılmak istemesem de (ne bileyim, sıkıcı ve kimsenin hiçbir şey anlamadığı özelliklerden ziyade kullanım deneyimimi anlatmak daha çok hoşuma gidiyor) yine de yazayım: 40mm neodmiyum sürücülere sahip olan katlanabilir Asus RoG Vulcan Pro, 32 ohm'lık empedans ve 10Hz ~20kHz frekans değerlerine sahip. Tek bir AAA pille çalışan kulaklık, sağlam bir pille birlikte fabrika verilerine göre 40 saate kadar çalışıyor. Malzeme kalitesi de üst düzeyde olan kulaklığın tek deneyemediğim kısmı bu oldu herhalde; 40 saatin yanına bile yaklaşamadığımdan dolayı bitiremedim ben şarjını. Son olarak kulaklığın 326gr olduğunu ve 2.5m örgülü kablosu olduğunu söyleyeyim.

Şimdi gelelim Spitfire'a. Bambaşka bir incelemenin konusu olabilecek bu şık ufak kutu sayesinde, üç farklı mod seçebiliyorsunuz: FPS, SURROUND ve AMP. Öntanımlı FPS modu, oyun oynarken ayak sesleri ve silâhları daha rahat duymanızı sağlıyor. CS:GO'da kafa göz daldığım düşmanlarımın da söyleyebileceği üzere bu özellik iyi çalışıyor. SURROUND modunu anlatmama gerek var mı bilmiyorum, 7.1 çevresel ses almak için kullanıyorsunuz. AMP tuşu da, kulaklık amplifikatörünü kullanmak istediğinizde kullanıyorsunuz. Oyundan oyuna fark var elbette; bu modları farklı oyunlarda kullanmak mümkün. Örneğin Tomb Raider oynarken FPS yerine SURROUND ve AMP modlarını kullanmak çok daha mantıklı.

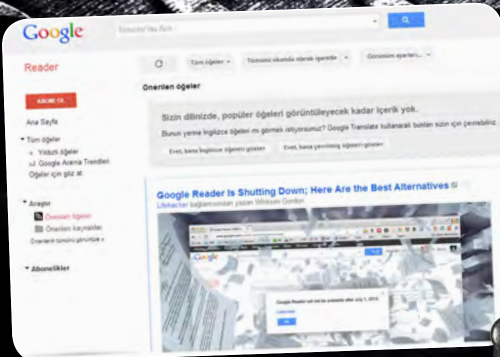
BAŞKA?

Başka neler var? Film ve müzik performansları mesela. Film yine bir nebze de, müzik performansını elimdeki Monster Beats'le karşılaştırdığımda ortaya pek parlak sonuçlar çıkmıyor. Birinin müzik için, diğerinin de oyun için yaratıldığı o kadar belli ki...

Ama oyunlarınız için mükemmel bir adres Asus RoG Vulcan Pro ve Spitfire. Gözümü kırpmadan önerebileceğim mükemmel bir ikili. Fiyatı biraz yüksek gelebilir, ancak kullanmaya başlayınca göreceksiniz ki verdiğiniz fiyatın hakkı yığınla geri dönecek (dönerse sizindir, dönmezse hiçbir zaman sizin olmamıştır zaten).

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Mükemmel özellikler
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 229$ + KDV



Google'dan İkinci Bahar Temizliği

BİR SÜRÜ SERVİSİN İPİ ÇEKİLDİ YİNE...

Google'ın geçtiğimiz senelerde yaptığı ilkbahar temizliğini hatırlarsınız. Google Wave'le birlikte pek çok servisin hayatına son verilmişti. Neden özellikle Google Wave'den bahsettim? Çünkü kapanan servislerden bizi etkileyeni en çok o olmuştu. Şimdi bir benzer temizlik daha yaşanıyor ve kapanan 7 servisten en can alıcı olanı Google Reader. Ben hiç kullanmadım, çevremde kullanan da görmedim ancak bu, dünya genelinde pek çok kullanıcısının olduğu gerçeğini değiştirmiyor elbette. Eğer siz de Google Reader'ın kapanacak olmasını takanlardansanız, bu durumu öğrendikten sonra kullanıcı sayısında bir patlama olan Feedly'ye geçebilirsiniz. Hem de RSS beslemelerinizi kolayca aktararak. Servis, 1 Temmuz'a kadar hayatına devam edecek. Artık o zamana kadar birlikte son demlerinizi mi yaşarsınız, Feedly'ye ya da herhangi başka bir servise mi alışmaya çalışırsınız bilemem.

Asus RoG Maximus V Extreme

YENİ ANAKARTIMLA MUTLUYUM BEN, ROG ARAMIZA GİREMEZ ARTIK! -MERT YİĞİT DOĞRU



"Kendime yeni bir sistem topluyorum bu aralar. Anakartım, işlemcim, belleklerim şu anda çatır çatır... Ee, çalışamıyorlar aslında. Çünkü güç kaynağımın ve ekran kartımın değişmesi gerek. Üzerine bir de SSD aldım mı sistem tamamdır. Ama daha çook yolum var. Olsun, ben sistemimi böyle seviyorum. Artık ateşli RoG anakartların cazibesine kapılmayacağım!"



DERKEN...
Tüm bunları söylerken, neşe içinde atıp tutarken daha Maximus V Formula kolinin içerisindeydi. Hani kutusunu bile görmemiştim henüz. O nedenle erken ötmüş oldum ve bilirsiniz; erken öten horuzun başını keserler... Tamam tamam, devam etmeyeceğim. Yazının burasından itibaren sadece anakartın özelliklerinden bahsedeceğim, takdiri de sizlere bırakacağım. Sonuçta seçim sizin.

Elimizdekinin gayet üst düzey bir anakart olduğunu biliyoruz. Tasarım açısından da tüm RoG özelliklerini üzerinde barındıran Maximus V Extreme'de, bir anakarttan ne isterseniz bulabilirsiniz. 32GB'a ve 2800MHz'e kadar bellek desteği, Z77 yonga seti, 5x PCIe x16 (4'lü SLI ya da Crossfire yapabiliyorsunuz, kart PCIe 3.0 spesifikasyonunu destekliyor), 1x PCIe x4 yuvası, 6x SATA 6, 2x SATA 3 bağlantı noktası, Intel Gigabit LAN, WiFi 802.11b/g/n ve Bluetooth 4.0 desteği... Yetmedi mi? Arka paneldeki Thunderbolt ve 4 adet USB 3.0 girişleri, DisplayPort ve HDMI bağlantı noktalarına ne dersiniz? Ben bir şey söylemiyorum, yorumu size bırakıyorum.



DOĞRUYA DOĞRU
Şimdiye kadarki tüm RoG anakartlar gibi, Maximus V Extreme de hızaşırtma tutkunlarının tüm isteklerine karşılık verecek kapasiteye sahip. EATX formundaki anakartın sunduğu, sıvı soğutmalarda daha etkili hızaşırtma yapmamızı sağlayan Slow Mode Switch, Subzero Sense ve destekleyen Asus ekran kartlarında voltaj aşırtmayı kolaylaştıran VGA Hotwire gibi özelliklere sahip. Bunun yanı sıra kutudan çıkan OC Key ile donanımsal hızaşırtma yapmak mümkün.

Kartın, stabiliteyi artıran Extreme Engine Digi+ II ve CeraM!X Isı Bloğu Kaplaması, Japon üretimi 10K Black Metallic kapasitörleri gibi bir ton özelliği de mevcut. Eski MemOK butonu, Maximux V Extreme'de GO Button olarak karşımıza çıkıyor. Bu özellik sayesinde belleklerinizdeki sorunu tespit ederek çözmeye çalışan anakart, 64MB'lık çift BIOS'a sahip. Eğer birine bir şey olursa, anakart üzerindeki bir switch vasıtasıyla hemen yedek BIOS'a geçebiliyoruz. Hangi BIOS'u kullandığımız da, yine kart üzerindeki turuncu LED'ler vasıtasıyla görülebiliyor. Kutudan çıkan kablosuz kart, sahip olduğu kablosuz bağlantı desteğinin yanı sıra üzerinde bir de mSATA yuvası barındırıyor. Bir taşla iki kuş sizin anlayacağınız.

BAŞKA BAŞKA?
Bakıyorum özellikleri duyunca daha fazlasını istiyorsunuz. O zaman biraz da yazılım kısmına eğilelim. Geçtiğimiz ayki Asus RoG Tytan incelemesinde bahsettiğim AI Suite II ile sistemi her yönüyle gerçek zamanlı izleyebilir, Fan Xpert 2'yle fan hızlarını ayarlayabilir, Probe II'yle sıcaklık ve voltaj değerlerine göz atabilir, BIOS güncellemesi yapabilir, dilediğiniz kart özelliğini açıp kapatebilir ve TurboV özelliğiyle işletim sistemi üzerinden hızaşırtma işine girebilirsiniz. Tüm verilerin kaydedildiği Sensor Recorder ile AI Charger+'ya ulaşmak da buradan mümkün.

Derken bir RoG'un daha sonuna geldik. Dediğim gibi, yazabildiğim özelliklerinden bahsettim kartın; yorum katmadan. Yerim yetmediği ya da gözümden kaçtığı için yazamadığım özellikleri için de sizleri Republic of Gamers'ın internet sitesine beklerim. Hem bu sırada diğer RoG'lara da bir göz atmış olursunuz, iyice depresyona gire... Tamam, sustum.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Ohoo...
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr, Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 576$ + KDV

PAZAR YERİ



PUSLU BİR CUMA GÜNÜ VE PAZAR YERİ BU AY DA DURAĞAN

Arkadaş ben sıkıldım şu Pazar Yeri'nin durağanlığından. Arada sırada ufak tefek değişiklikler yapsam da, kapsamlı bir şekilde sistemlere girişemiyorum kaç aydır. Yaz geldi gelecek, sistemlerimiz hâlâ ilk günkü kadar beyaz. Çünkü neredeyse hiçbir parça değişmedi.

Pazar Yeri girişinde artık değiştirdiğim ekran kartlarından, işlemcilerden, en olmadı anakartlardan falan bahsetmek istiyorum. Ütopik Sistem'imizi daha da ütopikleştirerek sizlerin bedduasını almak (yapmayın öyle şeyler, ayıp), İdeal Sistem'i her eve taşımak, Ekonomik Sistem'le Crysis 3'ü yağ gibi akıtmak istiyorum. Evet, belki bu son söylediğim beni aşıyor ama yine de sabır ve inatla bekliyorum. Dışarıdaki bulutlar kalsın, dibine kadar da yağmur yağsın; ancak Pazar Yeri üzerindeki şu kara bulutlar yok olsun yahu, canıma tak etti artık.

Onun dışında, buradaki haberleri girdikten sonra tanıtıldığı için pas geçmek zorunda kaldığım bir ekran kartından bahsetmek istiyorum: AMD Radeon HD 7790. Pazar Yeri'ndeyiz sonuçta. "2 Nisan'da 149$'dan piyasada olacak olan kart, GCN (Graphics Core Next) mimarisine sahip. Bunun haricinde 896 stream işlemcisi ve 16 render çıkış ünitesi bulunan 28nm'lik yeni GPU'nun üzerinde çift geometri ve tessellation motoru mevcut. DX 11.1 desteği, 1GB GDDR5 belleği (128bit), 56 doku ve 15 ROP ünitesi, 85W'lık güç tüketimi, 1.79TFLOPS'luk işlem gücü ve barındırdığı 2.08 milyar transistörüyle de, kardeşi Radeon HD 7770'ten epey üstün bir kart olacağa benziyor (ki zaten bu kartı 8000 serisinden bir kart olarak kabul edebiliriz). Ufak boyutlara sahip olan kartın rakibi olaraksa, NVIDIA GeForce GTX 650 Ti gösteriliyor. Mert Yiğit Doğru, Beykoz, İstanbul."

Bunun yanı sıra Google'ın bir görünüp bir kaybolan, en sonunda ortaya çıkan ve "Evernote'un en büyük rakibi." olarak lanse edilen Keep servisine de bir göz atmak istersiniz. Pazar Yeri'ni her şeyi bitirip Teknik Servis'ten önce yazdığım için böyle sıkıntılar olabiliyor (ama iki haber sıkıştırdım, fena durmadı bence). O nedenle şimdiden affınıza sığınıyor ve ufaktan yağmur atıştırmaya başladığından elim boş olarak Pazar Yeri'nden ayrılıyorum. Güncel fiyatlarla elbette. Gelecek ay görüşmek üzere.





PHILIPS'TEN TAŞINABİLİR SSD'LER

Şimdiye kadar pek çok oyuncunun işletim sistemini emanet ettiği SSD'leri çantamıza sokan bir diğer firma da Philips oluyor. USB 3.0 arabirimini kullanan ve 128GB/256GB/512GB hafıza seçeneklerine sahip olan SSD'ler, 240MB'a kadar sıralı okuma, 150MB'a kadar da sıralı yazma hızına çıkabiliyorlarmış (test edemedik, onaylayamıyoruz). Kapasitelerine göre 130 Avro ile 455 Avro arasında değişen fiyatlarıyla yeni SSD'ler'in, 2 yıllık garantiyle geldiklerini de belirtelim. Fiyatları birazcık düşük olsaydı da alsaydık fena mı olurdu...



MSI WINDBOX DC110

Sanayide daha çok dev gibi GT70'leri, fabrika gibi TwinFrozr soğutuculu ekran kartlarıyla görülen MSI, minimini bir bilgisayarla karşımıza çıktı bu ay. 191.8 x 150.93 x 34.94mm'lik boyutlara sahip olan WindBox DC110, 830gr ağırlığında ve işlemci olarak Intel Celeron 847 kullanıyor. Ürünün diğer bileşenleri arasında 5400RPM hızında çalışan 320GB'lık mekanik sabit disk, 1333MHz'lik 2GB DDR3 bellek bulunuyor. Dilersek bellek miktarını 4GB'a çıkarabiliyoruz. Bilgisayarın ön kısmında 2 adet USB 2.0, SD kart okuyucu, kulaklık ve mikrofon bağlantı noktalarıyla sistem LED'leri; arkasındaysa D-Sub, HDMI, 2 adet daha USB 2.0, ethernet ve optik çıkış mevcut. Bu bilgisayarın işletim sistemi kurulmamış versiyonunu 280 Avro'ya, Windows 8 kurulu gelen versiyonunu ise 370 Avro'ya satın alabileceğiz (+KDV'leri unutmayalım tabii).





ASUS GEFORCE GTX 670 DIRECTCU MINI

Mini-ITX formu günden güne yayılırken, bu formda kullanabileceğimiz güçlü ekran kartları da ufaktan ortaya çıkmaya başladılar. Baksanıza Asus, bir ilki gerçekleştirerek NVIDIA GeForce GTX 670'i almış ve referans tasarımından 17 santim kısaltarak bu hâle getirmiş. Vapor Chamber teknolojili özel soğutucuyla terini atan 28nm GK104 grafik yongasına sahip olan kart (1006MHz'de çalışıyor), 6008MHz (efektif) hızında çalışan 2GB GDDR5 belleğe ve 1344 CUDA çekirdeğine sahip. Arka paneldeyse iki adet DVI, HDMI ve DisplayPort görüntü çıkışları mevcut. Fiyatı henüz belli olmayan kart, bu ay içerisinde satışa sunulacak. O nedenle takipte kalın derim.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX-4100		Intel Core i5-3570K		Intel Core i7-3770K		Intel Core i7 Extreme 3960X	
	(m) 110$	(i) 111$	(j) 250$	(i) 252$	(o) 360$	(i) 364$	(l) 1127$	-
Anakart	MSI970A-G46		MSI Z77A-GD65		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(b) 75$	-	(b) 207$	-	(m) 277$	(g) 316$	(f) 479$	(l) 494$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		Kingston HyperX 8GB (4x2) DDR3 CL9 1600MHz		Team Xtreem 16GB (4x4) DDR3 CL11 2400MHz	
	(a) 31$	-	(l) 61$	(a) 63$	(c) 58$	(g) 71$	(i) 225$	-
Ekran Kartı	Powercolor HD7770		Sapphire HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(a) 118$	-	(k) 191$	(b) 192$	(b) 576$	-	(f) 2198$	(m) 2324$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(j) 56$	(f) 58$	(f) 73$	(p) 75$	(k) 187$	(m) 190$	(f) 1020$	-
Optik Sürücü	LG GH24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT Blu-Ray BD-R		Asus BW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(a) 20$	-	(a, o) 19$	(l) 23$	(p) 172$	(l) 185$	(p) 172$	(l) 185$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-DP750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(m) 129$	(l) 131$	(a) 151$	(k) 153$	(k) 193$	(k) 194$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W Güç Kaynaklı		Aerocool Mechatron Black		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic	
	(o) 104$	(j) 108$	(i) 94$	(j) 95$	(i) 109$	-	(m) 163$	-
Fiyat	514$		1024$		1890$		5577$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

LG OPTIMUS G TÜRKİYE'DE

LG, geçtiğimiz ay içerisinde Çırağan Sarayı'nda yaptığı bir etkinlikte yeni telefonu LG Optimus G'yi tanıttı. Aslında o kadar da güncel bir model olmamasına rağmen (buralara 5-6 ay gecikmeli uğradı kendisi) cihazın özellikleri yine de göz alıcı. Zaten öyle olmasa Türkiye'ye gelmeden 1 milyon satmazdı herhalde.

Neymiş peki bu özellikler? 1.5GHz hızında çalışan 4 çekirdekli Snapdragon S4 işlemcisi, Adreno 320 grafik yongası, 2GB belleği, 4.7"lik 720p TruHD IPS+ ekranı, 13MP kamerası ve 2100mAh bataryası mesela. Hepsinin yanı sıra, Qslide özelliğiyle arka planda video izlerken ön planda saydam bir şekilde mesaj atmak gibi ufak işlerinizi halledebiliyorsunuz. Ya da Safety Care ile telefon, yapılan acil bir aramanın ardından kapanırsa son bilinen konumu önceden belirlenmiş kişilere mesajla bildiriyor.

LG Optimus G, 1799TL fiyat etiketine sahip ve Turkcell'in farklı kampanyalarıyla satın alınabiliyor.



TAMİR ATÖLYESİ

Büyük bir ihtimalle Sanayi'nin diğer bölümlerini okuduktan sonra buraya geldiniz. Ama bazılarınız "Acaba yayınladılar mı bunlar benim mektubumu yaa??" düşüncesiyle paketi hunharca açtı ve Oyungezer'i okumaya Tamir Atölyesi'nden başladı. İsmini görünce gözleri parlayanlar da oldu, "Kim yayınlamanı istedi ki bu mektubu ey donanımcı?" diye trip atanlar da. Bazılarınınsa umurunda değildi mektup, Tamir Atölyesi, Organize Sanayi ya da Oyungezer. Mesela şu anda omzumun üzerinde şekerleme yapmakta olan papağanım Lady Gaga. Dünya yansa umurunda değil hayvanın.

Hadi çalmayayım yerinizden de geçeyim bir an evvel mektuplara. Eli farede gözü mektupta olanların hakkını daha fazla yemeyeyim.

EDİTÖRDEN ŞİKÂYETÇİYİM (BENDEN BAHSEDİYOR -MERT)!

S Öncelikle Türkiye'mizin küçücük şehri, dağların bile unuttuğu Amasya'dan merhabalar tüm OGZ ailesi *(merhabalar Murat -Mert)*.
Son iki aydır okumaya başladığım derginizi baharı bekleyen ağaç gibi daha ekonomik bir safkan MSI GT70 incelemesini okumak için bekliyorum *(bence GT70'i değil de GE60'ı bekle sen, gelecek ay büyük ihtimalle MSI bizi yine dizüstü konusunda yalnız bırakmayacak -Mert)*. Fiyat aralığım 3.000 Tl kadar uzansa da, editörünüz *(ben -Mert)* hayalden dünyamı Godzilla gibi parçalıyor *(bu durumda Gozdilla da ben oluyorum -Mert)*. Sizden ricam daha iki ay önceye kadar ismini bile bilmedğim, ancak ilk görüşte aşık olduğum MSI serisinden ekonomik bir öneride bulunmanız.

Sizin yerinizde olsam o Asus Tytan'ı alıp Rio'ya kaçardım *(bir an düşünmedim değil -Mert)*. O değil de MSI her ay size dizüstü yolluyor galiba birini bana yollayasanız olmaz mı? *(Olmaz -Mert)*
Murat Hamdi Yaprak

C Selamlar Murat,
Yazdıklarında kendimi görüyorum Murat. Bir de beni düşün Murat. O bilgisayarları 15-20 gün kullandıktan sonra geri göndermek zorunda kalışımı düşün. Siz en azından dergi sayfalarından görüyorsunuz, ben bir de onlarla vakit geçiriyor, hatta utanmadan bir de oyun uynuyorum... Ben ne yapayım?

Şimdi gelelim senin derdine derman olmaya. Birincisi, 3000TL'ye Türkiye'de herhangi bir GT70 bulman mümkün değil gibi. Eğer yurtdışından getirmek gibi bir lüksün varsa o tarafı kurcala derim. Ha eğer yoksa, sana yine aynı şekilde aşık olacağım bir diğer MSI öneririm: MSI GT60! Hatta linkini de vereyim, direkt olarak git sayfaya: *bit.ly/107Pu7Z*. Bu cevabı yazarken GT60'ın KDV dahil fiyatı 1921TL idi. Bence siz birbiriniz için yaratılmışsınız.

Ben de İstanbul'un leş semti, İETT'nin bile unuttuğu Pendik'ten selam yolluyorum. Eğer buralara yolun düşerse uğrama Pendik'e. Düz devam et, Kadıköy'e falan git, Utku'yla birlikte Khan mousepad arayın ne bileyim.
Görüşmek üzere (ama Pendik'te değil).

SÜPER SİSTEM

S Mert selam nasılsın *(iyidir, seni sormalı? -Mert)*?
Ne zamandır masaüstü alacağım kendime, 3-5 kuruşu bir araya anca getirebildim. Süper sistem almaya karar verdim fakat aldım mı hepsini bir yerden almak istiyorum. Teknobiyotik'in web sitesinden PC toplama sihirbazını kullanarak dergideki Süper Sistem'e yakın bir sistem oluşturdum. 5 ana parçayı alırsam KDV indirimi oluyor, o nedenle aslında hepsi buradan olsun istiyorum *(Teknobiyotik iyi sitedir -Mert)*. Bir inceleyip onaylayabilirsen süper *(sistem -Mert)* olur. Tavsiyelere de açığım. Yalnız tavsiyeler Teknobiyotik'te yer alan parçalardan olursa memnun olurum. Özellikle anakart konusunda kararsız kaldım diyerek bir tüyo da verebilirim.
Kasa: Aerocool Xpredator X3 Devil RED
Güç Kaynağı: High Power Absolute 1000W 80+
İşlemci: Intel i7-3770K LGA 1155
Anakart: Asus P8Z77-V PRO
Bellek: Kingston Value 8GB DDR3 1600MHz
Ekran Kartı: MSI ATI HD7970 OC 3GB DD5 384 Bit
Sabit Disk: WD Caviar Black 2TB 7200RPM SATA III
Cevabın için şimdiden teşekkürler. Bir de, dergide yayınlamadan cevabı buradan verebilirsen daha erken alacağım *(ikisini de yapacağım, Türkçen çok güzel çünkü. Türkçe'ye gösterilen özen, bize gösterilmiş demektir! -Mert)*.
Oğuz Konya
(Oldu o zamaaan. -Mert)

C Selamlar, Süper Sistem'den hallice bir sistem toplamışsın zaten. Açıkçası çok da güzel bir sistem olmuş, o nedenle herhangi bir ekleme ya da çıkarma yapmamıza gerek yok bence. Anakart konusunda da fazla düşünmene gerek yok. Eğer hızaşırtmaya abanmayacaksan ve bir anakarttan beklentilerin belliyse, Sabertooth'un ya da RoG serisi anakartların hayvani özelliklerine pek ihtiyacın yok zaten. Güle güle kullanabilirsin.
Rica ederim, ne güzel Türkçen var. Elmas gibi parlıyordu mektupların arasında, kıyamadım koydum dergiye. İyi oyunlar.

KHAN GAMING MOUSEPAD İSTİYORUM!

S Merhabalar Oyungezer Ailesi, merhabalar Mert. Herkese selamlar *(selamlar -Mert)*.
Benim ismim Utku Nergiz. 6 aydır derginizin düzenli takipcisiyim. Oyungezer'den önce çok uzun seneler ismini vermek istemediğim (versem ne olur ki gerçi?? yok, yine de vermeyeyim ben :)) epey çok satan bir dergiyi takip ediyordum. Birkaç ay iki dergiyi birden aldım, ancak şu sıralar sadece sizin dergiyi takip ediyorum *(olleyy! -Mert)*. Gayet başarılı bir iş çıkarıyorsunuz. Bunu söylememe gerek yok herhalde, ancak bana kalırsa piyasadaki en iyi dergisiniz *(eyvallah -Mert)*.
Şimdi, benim bir sıkıntım var ve size sormak aklıma geldi. Sorum pek donanımla ilgili de değil aslında *(yoo, gayet de donanımla ilgili bence -Mert)*.
Khan markalı birçok mouse pad var bildiğiniz üzere *(biliyor ve kullanıyoruz ofiste -Mert)*. Ben hem oyun oynadığımdan, hem de modelleme ile ilgilendiğimden bu ürünü almak istiyorum *(güzel seçim -Mert)*.
Ürünün uzun ömürlü olması, yıkanabilir ya da silinebilir olması ve yüzeyinin geniş olması çok hoşuma gitti. Özellikle Dual ve Quick Pad'i oldukça başarılı buldum. Kamuflajlı modeli de fena değil.
A4 Tech X7 mouse kullanıyorum *(o da güzel -Mert)*.
Problemim şu ki, tüm bu saydığım mousepad'lerin Türkiye'de satışı yok *(kim demiş?! -Mert)*. Birkaç teknoloji mağazası dolandım bulamadım. Gittigidiyor gibi sitelerde de ikinci el ürünler var. Ürünü sıfır almak niyetindeyim *(peki ya Hepsiburada'ya baktın mı? -Mert)*. İnternetten Teknoza isimli bir site buldum ama güvenilir olup olmadığını anlayamadım. Telefon ettiğimde de açmadılar *(valla bana pek güvenilir gelmediler açıkçası. -Mert)*.
Kadıköy tarfında oturmaktayım, burda veya Mecidiyeköy tarafında hızaşırtma ürünleri *(derken? -Mert)* satan veya bu mousepad'lerden alabileceğim bir mağaza var mıdır?
Yardımcı olursanız çok sevinirim. Tüm arkadaşlara selamlar... *(Bizden de sana selamlar! -OGZ)*
Utku Nergiz

C Merhabalar Utku,
Khan Gaming'in mousepad'leri sağlamdır. Bize incelemeye geliyordu eskiden bu ürünler, ki o zamanlardan kalan bir iki mousepad vardır hâlâ kullanılan. Ve o kadar kullanılmasına rağmen sapasağlam duran. Her neyse, gelelim şimdi senin soruna. İnternette ben de yaptım bir iki araştırma ve sonuç olarak Hepsiburada'ya ulaştım. Ürünler sıfır, iki mousepad de var ve Hepsiburada'yı biliyorsun; Türkiye'nin en güvenilir alışveriş sitelerinden birisidir. Teknoza için aynısını söylemem pek mümkün değil ama. Günahlarını da almak istemiyorum, belki işinde gücünde adamlar yönetiyordur siteyi. Ancak bir zahmet "Hakkında" kısmına tıklayınca karşıma banka hesap numaraları çıkmasın yahu, o ne öyle? Hızaşırtma ürünleri derken soğutuculardan vesaire bahsediyorsun sanırım. Bana kalacak olursa Vatan Bilgisayar'a git (Bostancı sana yakın mesela, 5-6 metro durağı sadece). İndirimleri de takip edersen (en son haftasonları tüm ürünlerde %25 yapıyorlardı, hâlâ devam ediyor mu bilmiyorum) hem ucuza, hem de garantisiyle birlikte alırsın alacaklarını. Ki Vatan Bilgisayar'ın servis hizmeti de hızlı ve iyidir. İnsan yerine konulduğunuzu anlarsınız (açıklıyorum... Tüm bu açıklamalarım için Vatan Bilgisayar, bana bir adet Tytan ve ömür boyu oyun kuponu verdi. Bunu sizden saklayamazdım). Hayırlı olsun şimdiden mousepad'in. Bu arada, farklı markalara yönelmek istersen CM Storm ve Roccat'in de sağlam ürünleri vardır bu konuda.
Kal sağlıcakla.

NAÇAR KARACOĞLAN NAÇAR (?? -MERT)

S Merhaba Oyungezer dergisi adına Mert! (Mert abi de olabilir, bilemiyorum)
Anime yazılarıyla beraber dergide en az anladığım bölüme yazmak zorlayıcı oluyormuş, konu da klişe olunca bir de *(donanım dediğin şey klişe zaten, vur dibine -Mert)*. Benim iki seneye yakın zaman önce aldığım NVIDIA GeForce GT 550M'li Asus N53SN'm var bi tane. Aslında bildiğim kadarıyla bilgisayarın hiçbir sorunu yok, ancak son

zamanlarda çıkan oyunlarda cidden sıkıntı yaratıyor gibi. Format atmak, sürücü güncellemeleri falan kurtarmıyor. Kafamı Crysis'ten, Far Cry'dan çevireyim desem de kurtarmıyor; bazı indie oyunları bile oynayamıyorum.
Lise son sınıfım ve sıkıntıdan neredeyse üniversiteyi kazanmak için değil de yazın oyun oynamak için çalışıyorum, o derece dert oldu içime. Anladığın üzere üniversiteyi kazanırsam bahaneyle bir el atayım şu işe dedim. Burada olmamın sebebi de geyik yapmanın yanında bu işten anlamıyor olmam tabii. Dört sene götürecek dizüstü istemek pek mantıklı olmaz ama bir daha bilgisayarımda sorun yokken çağın gerisinde kaldı diye değiştirmek istemiyorum. Bir şekilde bana çıkar bir yol lazım (bu arada ailem de yeni bir dizüstü almayı kabul etti *(sınavı kazanınca tabi, di mi? -Mert)*). Kısacası önerilerine açığım. Antiparantez olarak, yine alışılageldik bir soru olacak ama bilgisayarı, özellikle oyunlarda hızlı tutmak için ne yapmam gerekir? Az sayıda bilgim arka plan programlarından, defrag'den, ccleaner'dan ibaret. Cevaplarsan gerçekten mutlu olacak şu çocuk, hem posta idaresindeki cevaplanmayan sorularıma nispet olur *(Eren'in zulmünden kurtaracağım sizi evlatlarım! -Mert)*. Şimdiden teşekkürler.
Doruk Çetin

C Selamlar Doruk,
Keşke bir bütçe söyleseymişsin de, ona göre hareket etseymişiz. Neyse, o zaman birden fazla öneri sunacağız, ne yapalım. Amacın oyun oynamak, o nedenle üst düzey bir bilgisayar satın alman gerekecek. Bunun için de aklımda, farklı fiyat aralıkları için farklı ürünler var elbette. Bakalım o zaman. Şimdi, 2000TL seviyesinde bir ürün olarak, yukarıda da önerdiğim MSI GT60'a bakabilirsin. Ancak bir Crysis 3 ya da FarCry 3'te Ultra ya da üst seviyelerde yayıla yayıla oyun oynamayı unut. FarCry 3 neyse de, Crysis 3 Tytan'ı bile zorlayan bir oyundu, öyle diyeyim. Eğer bütçeni 4000TL-5000TL civarına çıkarırsan da, MSI GT70 modellerine göz atabilirsin. Ya da Asus'un RoG serisi dizüstüleri de tercih edilebilir. Ancak şunu da ekleyeyim: Anladığım kadarıyla üniversite sınavlarından sonra gerçekleşecek bu satın alma mevzu. O nedenle şimdilik bu konu hakkında konuşmak erken biraz. O zaman gel, daha kesin bir model önereyim sana. Gelelim bu soruya. Aslında bu saydıkların dışında yapman gereken pek az şey var. Temiz bir Windows kurulumu yapıp, saydığın programları düzenli bir şekilde kullanman gerekiyor. Onlar haricinde Razer Gaem Booster'ı kullanabilir, Auslogic BoostSpeed'le registry'ne dalabilir (ücretli ama bu), ReadyBoost ile kullanmadığım bir belleği ya da hafıza kartını sanal belleğe çevirebilir, Autoruns ile (ya da msconfig) arka planda çalışan gereksiz Window suygulama ve servislerini kapatabilirsin. Windows'u klasik temada kullanmak ve animasyonları kapatmak da işini görür (bu arada SSD de takabilirsin ama bilgisayarın garantisi yalan olabilir).
Tüm bu saydıklarım iyi hoş da, öyle aman aman bir performans artışı da sağlayacak şeyler değiller aslında. Eğer oyun oynamak istiyorsan senin, güzelinden bir dizüstü bilgisayara ihtiyacın var. Sınavını kazan, sonra gel bir daha konuşalım (bu arada sınav ne zaman hiç bilmiyorum).
O güne kadar kal sağlıcakla.

ORTAYA KARIŞIK

S Merhaba Mert abi ve Oyungezer ailesi (önemli bir bölümü Eren abiye)! Bu benim (dikkat atar geliyor) DÖRDÜNCÜ MEKTUBUM VE SİZ BİRİNİ BİLE NE YAYINLADINIZ NE CEVAPLADINIZ. Sitemimi de ettiğime göre artık sistemden bahsedebilirim *(valla ne yalan söyleyeyim, kısa olmasa yine yayınlanmayacaktın -Mert)*.

1- Benim bir masaüstüm var ve çok gürültü yapıyor (gerçi daha çok uğultu gibi) ve çok yavaş The Binding of Isaac'i orta seviyede oynarken bile kasıyor *(İshak deyip geçmemek lâzım -Mert)*. Ne yapacağım? Lütfe bir yardım eli.

2- Ben bi de bir dizüstü almayı düşünüyorum. Aslında MSI GE60 istiyorum diyebilirim. Bir sene sonra almak istesem de kıymetlim o benim. Bu arada Casper Nirvana 15.6 aldık sence nasıl bir dizüstü?
Deniz Ali Yıldız

C Selamlar İsh-- aa-- Deniz. Naber?
1- Senin bir masaüstün var ve fanları tozlanmış, içi şişmiş, çok eskimiş. Değiştir sen onu bence.

2- 1 seneye kim öle kim kala Deniz. GE60 dediğin o zaman olur sana bir GE65, GE70. Sevimli hayaletin isminiyse duymak istemiyorum pek. Hem artık almışsın, geri dönüşü olmayan bir yola girmişsin. Ne desek boş...

Bir Tamir Atölyesi'nin daha sonuna gelirken, geçmişten gelen bir dost kapımızı çaldı bu ay: Garaj! Organize Sanayi'nin ilk kurulduğu günlerde, Tamir Atölyesi'nde Garaj diye bir bölüm vardı hatırlarsınız. İşte bu ay Bahadır İpek'in sistem resmini "Elektronik Aşk" ismiyle bize paylaşması, bu bölümün yeniden hortlamasına sebebiyet verdi. Muhtemelen sadece bu aylık olacak, ancak siz yine de sistemlerinizi gönderebilirsiniz. Bu arada, Intel Core i7 3820 işlemcili, 16GB 2400MHz DDR3 bellekli, 2 x NVIDIA GeForce GTX 690'lı ve yine 2x 120GB Intel SSD (RAID 0)'lı bir sistem kendisi. "Ütopik Sistem'i kimse takip etmiyor yeaa!" derken bir kez daha düşünürseniz sevinirim. İbret olsun.

Onun haricinde... Gelsenize bu taraflara? İki sohbetin belini kıralım yahı, bahar geldi! donanim@oyungezer.com.tr (Baharı da hiç sevmem ha.)

GARAJ



Bahadır İpek'ten Ütopik Sistem savaşçılarına geliyor!

SANAYİ DEVRİMİ

SLIPPER STICK



Terliksi sopa... Sopalı terlik? Olabilir. Bak şu da etkili olur: "Geliyo terlik!!" Hmm. Biraz daha fantastik takılarak dikkat çekmek istersek terlik yerine "Geliyo beş kardeş!" de diyebiliriz. Ya da "Beş terlik!" Sonra da dağılırız.

WINEY

Geçen gün Taksim'deyiz, içiyoruz (çay falan). Dedim ki Volkan'a, "Volkan, şu kadehleri (çay kadehlerini) boyuna asacak bir aparat yapsak Karadeniz'de paraya para demeyiz ha." O gün bugündür benimle konuşmuyor... Volkan?):



HI-TECH CLOSET



"Teknoloji hayatımızın her yerine girecek!" dediklerinde bu kadar ciddi olduklarını tahmin etmemiştim. İstemem böyle teknoloji evimde kardeşim, ayıp.

SWAN BOAT

Japonya'da Swan Boat'ı gören kuğuların, "Bu bize ve ırkımıza yapılan bir hakarettir. Japonya bizim için bitmiştir, daha da gelmeyiz." diye açıklama yaptıklarını ve topluca Filipinler'e göç ettiklerini biliyor muydunuz? Hepsi de yolda telef olmuş ama.):



CATABOMB

Sen Nerd'sün büyük düşün. Göbeğini salsan da saçını tara ki bilgisayarın sana değer versin. Tüm bilgisayarlar kapında köle olsun. Elini sallasan 50 bilgisayara çarpsın. Bilgisayarın bumerang gibidir, unutma. Pencereden aşağı at, dönerse senindir. Dönmezse, zaten hiç senin olmamıştır o (dönemedi).



BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2PLAY

SAYI: 07 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)

TAM 4 DVD +

BLACKLIGHT RUNES OF MAGIC RAGNAROK ONLINE, GOBLIN KEEPER, WARBANE VE FORSAKEN WORLD KODLARI İÇERİDE!

YENİ SAYISI NİSAN'DA BAYİLERDE

Crytek soruyor: Oyun tarihinin en sıkı ikilisi için hazır mısınız?

FPS OYUNLARI REHBERİ

Sürekli zafer kazanmak için bilmeniz gereken tüm incelikler içeride.

GELİYORLAR!

Bu yıl bunları oynayacaksınız! 2013'te çıkacak en bomba F2P'leri derledik.



BLACKLIGHT RETRIBUTION

Tüm oyun alışkanlıklarınızı değiştirecek!



WARBANE RISE OF DARKNESS

Warbane
Uzak Doğu'dan gelen heyecan
Oyun DVD'de



Runes of Magic

Runes of Magic
Yeni oyun, yeni maceralar
Oyun DVD'de



CITY OF STEAM

City of Steam
Buhar Şehri kapılarını ilk kez açıyor!

AYRICA: > Age of Empires Online > DOTA 2 > Goblin Keeper > M.A.R.S. > Ragnarök Online > Settlers Online > League of Legends İleri Taktik Rehberi > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler

K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)



EKRAN DIŞI

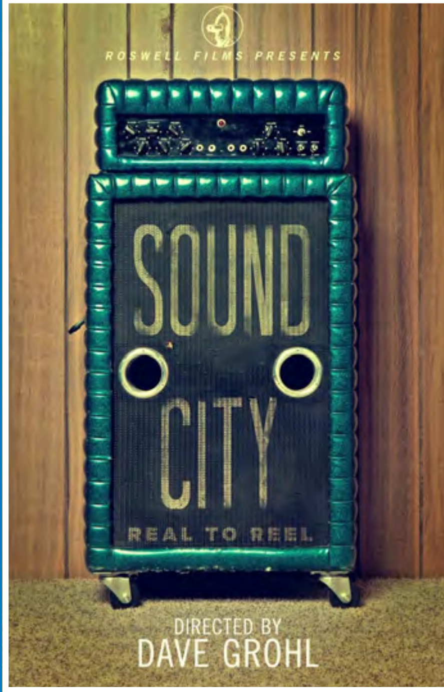


N'OLACAK BU TÜRK FİLMLERİNİN HALİ?

Geçenlerde bir sinemanın önünden geçerken gözüme ilişti de, bu Türk sinemasının hali n'olmuş yahu? Vizyondaki yerli filmlerden biri Karadeniz temalı, biri büyülü cinli, biri perili, birkaçı da afişinden anlayamadığım konulara sahip tuhaf tuhaf filmlerdi. Tamam genele hitap etmek ve bu sayede çokça para kazanmak istiyorsunuz ama arada hani, ilaç niyetine düzgün bir film çıkarsanız da biz de festivaller dışında keyifle birkaç Türk filmi izlesek. Geçtiğimiz sayıda birkaçından bahsetmiştik hatta; Ağır Roman'ın, Gemide'nin, Laleli'de Bir Azize'nin, Eşkiya'nın, Takva'nın çıktığı bu piyasayı sulu komikli, osuruklu geğirmeli, kavgalı küfürlü, damacanalı filmlerin ele geçirdiğini görmek insanı içten içe üzüyor. Neyse ki DVD'ler var da istediğimiz filmi dilediğimiz gibi rahat rahat izleyebiliyoruz.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



SOUND CITY

BİT PAZARINA BU SEFER NUR YAĞDI

İyi müzik ölmez; modası geçer ama ölmez. Normal bir dinleyici bu kadarını bile bilse, kulaklarına hayat boyu şölen yaşatacak kadar malzeme bulabilir. Ama biraz daha ilgili tüketiciler, perde arkasına geçtiğinde başka boyutlarda nostaljik konular da görebilecektir. Nirvana – Nevermind albümünün ne kadar güzel olduğunu, neleri değiştirdiğini bilirsiniz; ama nerede, niye, nasıl kaydedildiğinizi biliyor musunuz? Siz bilmeseniz bile **Dave Grohl** biliyordu.

Foo Fighters denildiğinde önünü iliklenyen ve kafa sallayıp zıplamaya başlayan biriyseniz (\m/) bu film aslında sizler için. Sound City de neresi diye merak edenlere belirtelim; kendisi Los Angeles'taki efsanevi kayıt stüdyosu. 1970'in başına kurulan ve analog kayıt yapan stüdyo, o günden bu yana bu analog sevdasından vazgeçmemiş. Özellikle davul sesi üzerinde dünyadaki tüm kayıt stüdyolarına meydan okuyan stüdyonun asıl özelliği 100'den fazla ünlü isme ev sahipliği yapması. *Elton John, Fleetwood Mac, Rick Springfield, Dio, Rage Against the Machine, Red Hot Chili Peppers, Johnny Cash, Metallica, Arctic Monkeys*'e kadar müziğin her dönemine, her çeşidine ev sahipliği yapmış, her seferinde de tozlu karelere imza atmış. Her köşesinden harika notalar fışkırıyor. Yeri gelmiş batmış, yeri gelmiş tempoya yetişememiş. Dijitalin analogun yerini aldığı günümüzdeyse Dave Grohl bu stüdyonun hikâyesini bizlere hatırlatıyor ve efsane Neve 8028 konsolunu stüdyodan satın alıp tamamen analog bir albüm yapma fikrini hayata dönüştürüyor. 11 parçadan oluşan albüm siz bu satırları okurken çıkmış olacak. Trent Reznor, Rami Jaffe, Paul McCartney, Chris Goss, Corey Taylor, Rick Springfield Lee Ving ve pek çok ünlü isimle o tok müziğin ateşini tekrar yakıyor Sound City. İstanbul Film Festivali'nde önce belgeselini izleyin, sonra albümünü dinleyerek eve yürüyün. Kulaklarınıza şükredeceksiniz. **–Volkan**

FARELER OYUNDA

KEDİ UZAKTA, FARELER OYUNDA

Mehmet Kentel ve Yiğitcan Erdoğan isimleri birçoklarınıza tanıdık gelecektir. İsimlerini saydığım bu iki oyuncu, bundan bir süre önce, kedilerin uzakta olmasını fırsat bilerek "Fareler Oyunda" isimli -alternatif- bir oyun blogunu hayata geçirmişti. Alternatif diyorum çünkü benim de sıkı bir takipçisi olduğum blogda oyuna ek olarak oyun kültürüne, dünyaya ve hayata dair birçok güzel noktaya parmak (kalem?) basıyorlardı. İşte bu fareler şimdi kedilerle beraber, kedilere rağmen, kedilerden saklanarak, kedileri kandırarak, kedileri oynayarak bir oyun kültürü e-dergisi çıkarıyorlar. Oyuna, hayata ve kedilere dair duymak ve hatta söylemek isteyeceğiniz şeyler varsa *www.fareleroyunda.com* linkine göz atmayı unutmayın. **–Damla**





JONATHAN LEE BAY SATOSHI DE KİM?

HUZURU GETİREN YOLCULUK

Bu ay kısaca bahsedeceğim kitabın yazarı olan Jonathan Lee, uzun yıllar Japonya'da ve Uzakdoğu'da yaşamış bir hukukçu. İkiye ayırabileceğimiz öykünün ilk kısmı *ihtiyarlık, ölüm, bilinçli seçilmiş bir yalnızlık* gibi konuları işliyor. Bol bol Londra'nın bulutlu ve puslu havasıyla birlikte oldukça kasvetli, sıkıcı bir tonda, ağır tempoda ilerleyen uzun paragraflar okuyoruz. Annesinin "bu kutuyu Bay Satoshi'ye götür" şeklindeki tuhaf ve gizemli vasiyetini yerine getirmek üzere Japonya'ya hareket eden başkarakter Rob Foss ise, romanın ikinci bölümünü başlatıyor. Eşini trajik bir kazada kaybetmiş, depresyondan ve odasından çıkamayan, sokaklarda başı dönen kırk bir yaşındaki fotoğrafçı Foss, hakkında yarım asırlık mektuplardan topladığı bilgi kırıntıları dışında bir şey bilmediği Bay Satoshi'yi ararken, hiç ummadığı halde dostluk ve sevgiyi bulduğunu yavaş yavaş fark ediyor. Son sayfaları polisiye türüne dönüşen hikâyede, Foss'un annesine ait sırlar oldukça merak uyandırıyor. İç sıkıntısı ve yalnızlığa karşı her zaman bir çarenin olabileceğini anlatan, sıcak bir dille yazılmış bu romanı bir fincan yeşil çay eşliğinde okumanızı öneririm. **–Noyan**

CHINESE ZODIAC

JACKIE CHAN'İN 90'LARDA KALDIĞINI MI SANIYORDUNUZ?

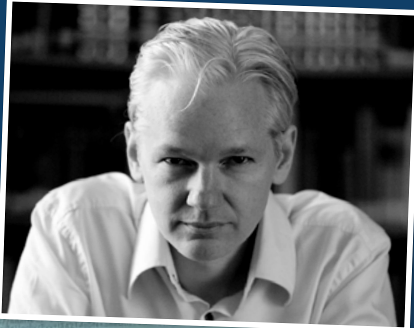


Ultra yumuşak tuvalet kağıdıyla bile adam dövebilen, kolumuzu zor sokacağımız yerlerden uçarak geçen çocukluğumuzun en hareketli ve en sevilen karakterlerinden Jackie Chan kendi tarzına geri döndü. Fakat ne yazık ki kendisinin söylediği kadarı ile Chinese Zodiac son başrolde olduğu aksiyon-dövüş filmi olacak. 59 yaşında ve hâlâ dublör kullanmayan efsanenin kırılmaz ve ölmez olmasını öyle çok isterdik ki. Ama ne yazık ki bizler onu hep aynı görsek dahi kendisi etten kemikten bir insan. Hoş 100. filmi olan Chinese Zodiac'da görüyoruz ki Jackie amca halen gelmiş geçmiş en iyi dövüş filmi oyuncusu olduğunu yaşına inat yine en uçuk koreografiler eşliğinde kanıtlıyor ve 10'lu yaşlarda izlediğimiz gibi ağzımızı açık bırakmaya devam ediyor.

Belki hatırlarsınız televizyonlarda her hafta bir Jackie Chan filminin yayınlandığı bir dönem vardı. Hafta sonu bu filmleri izleyip okula gider sıraların içinden zıplayarak geçip arkadaşlarımızı dövmeye çalışırdık. İşte bu filmlerden biri vardı ki hem dövüş hem de Indiana Jones tarzı macera filmlerini sevenlerin favorisiydi (ben de bu kişilerden biriydim). Armour of God serisinden bahsediyorum. Tarihi eser hırsızı rolündeki Jackie Chan, Chinese Zodiac ile tam 22 yıl sonra seriye geri dönüş yapıp kariyerinin son macera-dövüş filmini çekmiş desem sanırım şu an birçoğunuz en yakın sinema salonuna uçan tekmeyle girmeyi planlıyor olacaksanız. Dedim bile, koşun.

Bu son işinde dünyanın birkaç noktasında bulunan ve Çin takvimini simgeleyen 12 hayvan başı heykelini ele geçirmeye çalışan JC kendi üslubunda mizah anlayışı ve macera ile başından sonuna kadar keyifle izlenen bir filme imza atmış. İzlerken 90'ları hissetmemek mümkün değil. Filmin müthiş aksiyon ve dövüş koreografileri aynen bir Jackie Chan filminde olması gerektiği gibi. Kötü senaryo ve vasat oyunculukları boşverip 2 saatlik nostaljik bir keyif için bu filmi kaçırmayın lütfen. Ha bu arada, Jackie Chan hayranları bilir ama ben hatırlatayım, film bittiğinde kesinlikle başından kalkmayın ve izlemeye devam edin. **–Pozan**





ŞİFREPUNK
ÖZGÜRLÜK VE İNTERNETİN GELECEĞİ ÜZERİNE BİR TARTIŞMA
JULIAN ASSANGE
JACOB APPELBAUM
ANDY MÜLLER-MAGUHN
JÉRÉMIE ZIMMERMANN
ile birlikte
metis | siyahbeyaz

JULIAN ASSANGE - ŞİFREPUNK

GÜÇSÜZLERE MAHREMİYET, MUKTEDİRLERE ŞEFFAFLIK

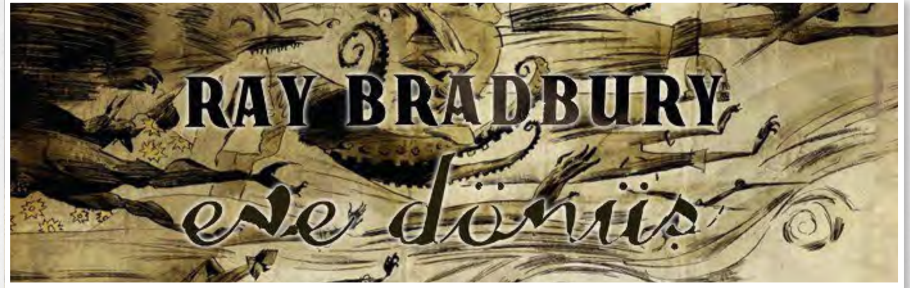
İnternet birçoğumuz için hayatın vazgeçilmez bir parçası olmakla birlikte, varlığından önce gözetim ve denetimi elinde bulunduran güçler için hem bir tehdit, hem de bir fırsat. Gerçek şu ki gözetleme mekanizmaları nüfus artışından daha hızlı gelişiyor ve uygulaması gün geçtikçe hem teknik hem de maddi anlamda kolaylaşıyor. İktidardakilerin çıkarları yurttaşlarınkinden baskın çıkıyor; ulusal güvenlik ya da vatanseverlik kisvesi altında özgürlüğümüz ve mahremiyetimiz hiçe sayılıyor. Elbette ki bu talihsiz durum yalnızca devletlerin kaynak sağladığı uygulamalarla kısıtlı değil; müşterisi olduğumuzu sandığımız hizmetler tarafından alınıp satılıyor, sahiplerine boyun eğiyor, üstelik bazen bunu seve seve yapıyoruz. Teknoloji üzerindeki denetimin kullanıcıdan koparıldığı, karşısında duranların fişlendiği ya da sansürlendiği, savunma bir yana saldırı amaçlı siber savaşçıların yetiştirildiği bir çağı yaşıyoruz. Sadece paranoyak kişilerin inanıp dile getirdiği hikâyelerle değil, gerçek bir tehdit ile karşı karşıyayız. İşte tüm bunlara karşı ne yapacağımız, nasıl karşı koyacağımız sorusuna yanıt arayan Şifrepunk, şifreyazım ya da daha alışkın olduğumuz ismiyle kriptografinin önemine vurgu yapıyor.

Halen siyasi mülteci konumunda Londra'daki Ekvador Büyükelçiliği'nde yaşayan, WikiLeaks'in öncülerinden Julian Assange'ı hepiniz tanıyorsunuz. Assange ile Jacob Appelbaum, Andy Müller-Maguhn, Jérémie Zimmermann gibi şifrepunk akımının önde gelen isimleri arasında baştan sona bir sohbet havasında geçen kitap, bu niteliğiyle meseleye farklı açılardan bakabilmenizi sağlıyor. Henüz birkaç ay önce hayatına son veren Aaron Swartz'ın, kitabın İngilizce basımında yer almayan "SOPA Yasasını Nasıl Durdurduk" başlıklı konuşmasının Türkçe basıma dahil edilmesi de çok hoş bir düşünce. Özgürlük ve internetin geleceği üzerine kafa yoranlardansanız, durumun ciddiyetini anlamak ve farkındalık kazanmak istiyorsanız, Şifrepunk'ı kaçırmayın. **–Eren**

RAY BRADBURY – EVE DÖNÜŞ

BİR CADILAR BAYRAMI KLASİĞİ

Geçtiğimiz yaz kaybettiğimiz efsane mertebesindeki bilimkurgu ve fantastik edebiyat yazarı Ray Bradbury'nin gençlik yıllarında kaleme aldığı ilk öyküsü "Eve Dönüş" ülkemizde de nihayet yayınlandı. Özellikle *Neil Gaiman* ile yaptığı çalışmalarla bilinen dünyaca ünlü illüstratör Dave McKean'ın çizimleriyle hayat bulan öykü, resimli kitap tadında çok kaliteli bir baskıyla karşımıza çıkıyor. Dave McKean'i *Mirrormask* filminden de hatırlayabilirsiniz, tamamen kendine ait fantastik bir tarzı ve anlatımı vardır. Bradbury'nin 20'li yaşlarında yazdığı bu öykü bir canavar ailesinin tek normal çocuğu olan Timothy'nin cadılar bayramı arifesinde eve gelen diğer canavar akrabalarıyla olan ilişkisini ve normalliğini sorgulamasını anlatıyor. Öykünün yayınlandığı ilk tarih olan 1946'dan beri özellikle Amerika'da çok popüler olduğunu ve cadılar bayramının vazgeçilmezleri arasına girdiğini belirtmekte fayda var. Hatta Adams Family, The Munsters gibi yapımlar bu öyküden etkilenerek ortaya çıkmışlar. Bradbury'nin pek de normal geçmeyen kendi çocukluğuna, ailedeki tek normal çocuğun gözünden göndermeler yaptığı öyküsü sevginin, aile bağlarının, korkunun ve farklı hissetmenin şiirsel bir anlatımını sunuyor. Hayatı boyunca 500'ün üzerinde şiir, öykü, roman ve oyun kaleme alan Bradbury'nin ilk ve belki de en özel öyküsünün bu baskısı Dave McKean'in çizimleri ile tam da olması gerektiği görsel anlatıma ulaşmış durumda. Little Prince, Where the Wild Things Are gibi öyküler bize ne ifade ediyorsa Eve Dönüş'ün de aynı hisleri yaşattığından emin olabilirsiniz. Tartışmasız gelmiş geçmiş en büyük bilim kurgu ustalarından biri olan Ray Bradbury'nin yazarlık hayatının ilk adımına şahit olmak bile başlı başına heyecan verici zaten. **–Pozan**





TED

EN İYİ DOSTUM OYUNCAK AYI

Bazılarınızın çoktan izlediğini, muhabbetini bile tükettiğini biliyorum ama geçenlerde DVD'si elime geçince benim de Ted'den bahsedesim geldi! Filmde yalnız ve içine kapanık bir çocuk olan John Bennett *(Mark Wahlberg)*, sekiz yaşındayken bir dilek tutuyor, dileği gerçekleşiyor ve tek arkadaşı, oyuncak ayı Ted canlanıyor. Bir insan gibi konuşan, yiyip içen, duygulara sahip olan Ted meşhur oluyor.

Filmin büyük bölümünde John Bennett'in yetişkin halini görüyoruz. 35 yaşına gelmiş bu adam maaşı düşük de olsa bir iş sahibi, dört yıldır sevgilisi Lori (Mila Kunis) ile yaşamakta ve tabii ki kadim dostu Ted de onlarla. Bütün mesele de bu zaten; John ayıcık Ted ile yaşadığı sürece çocuk kalacak, "adam" olamayacaktır nişanlısı Lori'ye göre.

Family Guy'ın senaristi Seth MacFarlane filmin senaryosunu yazmış, yönetmenliğini üstlenmiş. Ve tabii Ted'i de seslendirmiş. Çapkın, sözünü sakınmayan (bildiğin küfürbaz), sıcakkanlı ayıcık Ted öykünün temposunun hiç düşmemesini sağlıyor. Karşılıksız sevgi ve dostluğun başrolde olduğu bu sulu samimi komediyi biraz gülümsemek isteyen tüm sinemaseverlere tavsiye ediyorum. **–Noyan**

REBEL MOVES – KİMİLERİ BİR İLERİ

EFSANE, EFSANEVİ ŞEKİLDE GERİ DÖNDÜ

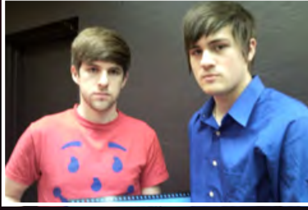


Rebel Moves'u **Bandare** şarkısından mı, **Pompala** klibinden mi yoksa Avea için yaptıkları **Oh be!** şarkısından mı hatırlarsınız bilmem ama sizlere güzel bir haberim var. Grup, yıllar sonra muhteşem bir albümle birlikte geri döndü! Turkcell Müzik üzerinden satışa sundukları albümleri *Kimileri Bir İleri*, eski parçalarındaki tadları hatırlatmakla kalmayıp, Türkiye'de çıkmış en iyi albümlerden biri olmaya oynuyor desek yalan olmaz. 9 Mart'ta Refresh the Venue'de verdikleri albüm lansman konserlerine gitmiş biri olarak söylüyorum ki, bu grup kesinlike hak ettiği yerde değil! Muhteşem görsel şovlar eşliğinde eski ve yeni parçalarını seslendiren Rebel Moves, yeni albümde de bol bol Rebelce (tamamen uydurma kelimelerden oluşan Rebel Moves lügatı) kullanıyor. Albümden favorim *Tellmiyon, Cuppa, Bu Dünya* ve *Hayat Salatası*. Arabesk tonlardan tutun da elektronik müziğin uç noktalarına kadar her şeyi sentezleyen grup, albümü çıkardığından beri Winamp listelerimizin baş tacı. Şimdiden ikinci konserlerini iple çekiyor, geri dönüşlerini ayakta alkışlıyoruz. Olmuş bu! (Şiiiipp!) **–Berkan**

YOUTUBE ÜNLÜLERİ

Andy Warhol'un meşhur sözünü hatırlatmaya gerek yok sanırım? Günümüzde teknoloji öyle bir noktaya geldi ki bırakın 15 dakikayı, günlerce, aylarca konuşulacak üne sahip olmak için evinizdeki 3-4 liralık web kamerası bile yeterli. Vasıfsız ünü bir tarafa bırakırsak, kaliteli Youtube kanalları işini o kadar ciddiye alıyor ki yılların hayali "ne istersen onu gösteren televizyon" efsanesi bile gerçek oldu. Bu sayfada bizleri yeri gelip eğlendiren yeri gelip eğiten, hayatları bir video sitesiyle değişmiş Youtube ünlülerini işliyoruz, toparlanın! –**BERKAN CESUR**

SMOSH



Ian Hecox ve *Anthony Padilla* tarafından yaratılan bu Youtube efsanesi o kadar büyüdü ki Ocak 2013 itibariyle Youtube'un en çok takipçiye sahip kanalı olmayı başardı. İlk başlarda Pokemonlar'la ilgili parodileriyle sosyal medyada yer alan ikilinin şu an 2.1 milyar izlenme sayısı mevcut. Günlük hayattan her şeyi tiye alabilen bu ikilinin başarısı Youtube yetkililerini de etkilemiş olacak ki, kendileriyle özel reklam anlaşmalarına dahi gidildi. Videolarının başındaki SHUT UP! sesinin şu an dünya üzerinde kaç kişinin SMS zil sesi olduğuysa merak konusu.
http://tinyurl.com/smosh-ogz

ATHENE



World of Warcraft için çektiği videolar sayesinde üne kavuşan bu sinir bozucu arkadaşımız bir dönemin en çok konuşulan oyun insanıydı. *Dünyanın en iyi Paladin'i* sıfatıyla dolaşan Athene, oyun videoları ve profesyonel oyunculuk işlerine o kadar sardı ki, bu abartmışlıklar komik hatalar getirmedi değil elbet. Diablo 3 için yaptığı canlı yayında on bin kişinin önünde şifresini yanlışlıkla mail hanesine giren Athene'nin hacklenmesi sadece "birkaç" saniye sürdü…
http://tinyurl.com/athene-ogz

LAINA MORRIS



Justin Bieber'ın Boyfriend şarkısına çektiği parodisiyle "kafayı sevgilisine takmış kız" sıfatını kazanan Laina Morris, bir dönemin 9GAG'de en çok konuşulan karakteriydi. Psikopat mimikleriyle garip, korkunç ve komik olmayı aynı anda başaran Laina daha sonraları bu parodiyi devam ettirse de ilk örneği kadar başarılı olamadı.
http://tinyurl.com/laina-ogz

CENK UYGUR



Youtube ünlüleri arasına "dolaylı" da olsa bir Türk ismi girmedi değil elbet. **Ana Kasparian** ile birlikte sundukları gündem programı olan The Young Turks, bir süre internette en çok izlenilen haber programı olmayı başardı. Güncel olayları esprili bir şekilde tartıştıkları program, özellikle Amerikalı Youtube kullanıcıları tarafından izleniyor.
http://tinyurl.com/cenk-ogz

FRANCIS



Boogie2988 nickiyle yayın yapan bu Youtube ünlüsü abimiz garip aksanı, kiloları ve geek kültürü hakkındaki "öfkeli" videolarıyla Youtube'un en çok izlenen üyelerinden biri. Kafasında klavye kırması, Magic the Gathering oynarken sinirlenip masayı devirmesi ve Diablo 3'ün meşhur hatası Error 37 ile ilgili yaptığı videolar sayesinde internetin baş tacı haline geldi. Yalnız Francis'in öfkeli anına denk gelmemeye dikkat edin. Kendisi biraz "Cartman'ın gerçek hayattaki hali."
http://tinyurl.com/francis-ogz

ERIC CALDERONE



Konu ev rahatlığıyla ünlü olmaya gelince yaratıcılıkta da sınır tanınmıyor elbet. En pop şarkılardan tutun da tüm dizi, oyun ve film müziklerini metal müzik formatına sokabilen Eric'in yaptığı coverlar ünlü müzik gruplarına taş çıkarır vaziyette. Her videosunun başındaki göz kırpışıyla birlikte fenomen olan Eric'in Youtube kanalında, metal müzikten çok az da olsa hoşlanan herkesin eğlenmesi mümkün. **Call Me Maybe**'yi dinlenebilir hale getirdiği için ayrıca minnettarım!
http://tinyurl.com/eric-ogz

CHRISTOPHER SCHEWE



Bir paket yapıştırıcıdan tutun da deodoranta, poşete ve hatta 9 saniye içinde dev bir pizzayı yemeye kadar tuhaf çılgınlıkları olan Christopher'ın hâlâ nasıl hayatta olduğuna emin olamıyoruz doğrusu! Eski bir alkolik olduğunu belirten ve saniyeler içerisinde bir sürüyü sarhoş edebilecek kadar şişeyi fondip eden bu arkadaşımızın videolarını izleyebilmek de en az yediği şeyleri yemek kadar zor! 240 bin Youtube takipçisine sahip bu Youtube ünlüsü, gün geçmiyor ki yine garip bir şey yemesin.
http://tinyurl.com/christopher-ogz

Yetmediyse Bunlar da Var

1. Chris Crocker, 2. Dane Boedigheimer, 3. Jack Douglass, 4.Ryan Higa, 5. Shane Dawson

İLKBAHAR ANİME SEZONU

SAKURALAR AÇTI MI? –İPEK CEVAHİR

Fırtınalı bir günde bahar sezonundan bahsetmek "bahardan uzak" bir his olsa da "neler geliyormuş" diye bakındığımda önümüzdeki günleri heyecanla bekletecek birçok başlığın bu aya doluştuğunu görmek, artık kapının çalındığını hissettiriyor insana. Her zamanki gibi tüm sezonu buraya sığdırmam mümkün değil ne yazık ki. O yüzden yine dikkat çeken başlıkları seçiyor ve izlemek için yeni bir şeyler arayan herkesi yeni bir sezonu daha beklemeye davet ediyorum.



SUISEI NO GARGANTIA (GARGANTIA ON THE VERDUROUS PLANET)

Stüdyo: Production I.G
Başlangıç: 07 Nisan
Production I.G bu sezona 2 iddialı başlıkla daha giriyor: *Suisei no Gargantia* ve *Shingeki no Kyojin* (Attack on Titan). Bunlardan Gargantia; I.G.'nin geçtiğimiz sezon yayınlanan başarılı polisiye/bilimkurgu serisi Psycho-pass'ten sonraki yeni orijinal başlığı olacak. Gargantia'dan geçtiğimiz aylarda biraz bahsetmiştim; hikâye Redo adlı bir gencin uzayın derinliklerinde girdiği bir savaşta yaşanan karmaşa sonucu kendini dünyada bulmasıyla başlıyor. Kahramanımız tamamen deniz sularıyla kaplı, insanların dev gemilerde yaşadığı ve kendisinden daha düşük teknolojiye sahip oldukları ama şaşırtıcı şekilde doğal yollarla nefes alabildikleri ve farklı dilde konuştukları bir yerde uyanıyor ve Gargantia filosunda kuryelik yapan Amy ile birlikte, hiç alışkın olmadığı bir ortama sahip olan filoda yaşamaya başlıyor.

I.G., uzun zamandır Gargantia'nın tanıtımına yükleniyor desem abartmış olmam aslında. Aylardır yayınladıkları karakter ve konsept tasarımları (fragmanlar derken ilk iki bölüm) Japonya'da ön gösterimle bazı sinemalarda izleyiciyle buluştu bile. Ayrıca mart ayının sonunda Anime Contents Expo'da ücretsiz dağıtılmak üzere ilk iki bölümün 8000 adet özel Blu-ray'i de yapılmış. **Gen Urobuchi**'nin (Fate/Zero, Madoka Magica, Psycho-pass) senaryosunu yazacağı serinin yönetmeniyse **Kazuya Murata** (2011 FMA filmi, Code Geass) yapacak.

ATTACK ON TITAN (SHINGEKI NO KYOJIN)



Stüdyo: Wit Studio & Production I.G.
Başlangıç: 06 Nisan
Sayfada I.G. enflasyonu yarattım ama cidden bu sezon çıkacak ve en takip edilesi seriler de buradan geldi. *Attack on Titan*; Wit Studio ve I.G.'nin ortak yapımı bir uyarlama olacak. Yeni bir şirket olan Wit, daha önce **Robotics;Notes**'da I.G.'ye yardımcı olmuş. Ayrıca haziranda gösterilecek ve enfes fragmanlarıyla şimdiden merak uyandıran "Hal" adlı filmin de animasyon stüdyosu. Attack on Titan, Hajime Isayama'nın 2009 yılından beri devam eden manga serisinin bir uyarlaması olacak. Devlerin insanları yok olmanın eşiğine getirdiği hikâyede insanların geriye kalan küçük bir kısmı, yüksek duvarlarla çevrili ve güvenlikli bir şehir kurarak hayatta kalmayı başarmıştır. Şehirde yaşayan ve dış dünyayı merak eden Eren, çocukluk arkadaşı ve üvey kardeşi Mikasa ile dostları Armin, günün birinde insanların ellerinde kalan bu son kalenin de devler tarafından yıkımına şahit olurlar. Saldırı sırasında annesini kaybeden Eren, Mikasa ve Armin ile birlikte şehrin askeri birliklerine katılarak intikam almaya yemin eder. Bu sezon izlediğim fragmanlar arasında en beğendiklerimінden biri Attack on Titan'ın oldu. Henüz ortalarına kadar okuyabildiğim mangada halen devam eden hikâye oldukça ilginç yerlere geliyor ancak hikâye devam ettiği için sanırım tüm macerayı animede görmemiz mümkün olmayacak. Kendilerince bir son yazmalarındansa yarıda kesmelerini yeğlerim açıkçası. Manga, birçok prestijli ödüle aday gösterilmesinin yanında, 35. Kodansha Manga Ödülleri'nde En İyi Shounen ödülünü kazanmış.

VALVRAVE THE LIBERATOR

Stüdyo: Sunrise
Başlangıç: 11 Nisan
Sunrise'ın serilerine başladım mı tamamen izlemeden bırakamıyorum. Kendilerine olan sempatisi katlanarak gidenlerin tayfasındayım. Valvrave'in konusunu araştırırken beni çok güldüren bir forum konuşması gördüm: "Ben bir doktor değilim ama bu bir Gundam değil… Nedir bu?", "Bu Sunrise, evlat. Hepsi Gundam. Ve değillerse bile, Tomino yakında hepsini ona çevirecek." Sunrise'ın mechalarının durumu bundan daha iyi açıklanamazdı herhalde. Sunrise ekibinin bu yeni hikâyesinde insanlığın büyük kısmının uzaydaki şehirlerde yaşadığı bir düzende, dönemin iki büyük gücü **Dorsa Military Federation** ve **ARUS**'tur. Bu iki gücün arasındaki tarafsız bir ulusta yaşayan Haruto adlu bir genç, Dorsa birliklerinin işgali sırasında Valvrave adlı humanoid bir silah keşfeder. Yeni serinin yönetmeni Kou Matsuo (Gundam, Red Garden, Natsuyuki Rendezvous, Kurenai) olurken, senaryoyu Ichiro Okouchi (Code Geass, RahXephon, Guilty Crown) ele alacak.





DEVIL SURVIVOR 2

Stüdyo: Bridge
Başlangıç: 05 Nisan
Atlus'un popüler Shin Megami Tensei serilerinden biri olan *Devil Survivor 2*, bu sezon anime serisine kavuşuyor. 2011'de Japonya'da, 2012'deyse Kuzey Amerika'da Nintendo DS için çıkan RPG oyunu, Devil Survivor hikâyesini takip ediyor. Animenin ilk bölümünün özel gösterimine katılanların yorumlarına göre hikâye biraz hızlı işlenmiş ancak daha önceki yıllarda yapılan uyarlamalar göz önünde bulundurulursa bazı konuların hikâyeye dahil edilememesine hazır olmakta yarar var. Yine de serinin hayranları için kaçırılmaz bir uyarlama çünkü animasyon ve seslendirme kadrosu kadar fragmalar da çok başarılı görünüyor. Karakter tasarımlarında Suzuhito Yasuda'nın tarzının korunması da cabası olmuş. Daha önce büyük animasyon stüdyolarına Usagi Drop, Star Driver, Beelzebub, Saint Seiya Omega gibi başlıklarda yardımda bulunan Bridge, serinin ana stüdyosu olacakmış.



KICK-HEART

Stüdyo: Production I.G.
Başlangıç: Nisan ayı içinde
Veronica Mars filminin müthiş Kickstarter başarısını duymuşsunuzdur. 12 saatten kısa sürede hedefine ulaşan proje, kalabalık hayran kitlelerine sahip olan ama stüdyoların bütçe sağlamadığından rafa kaldırılan daha nice başlığın dikkatini çekti ve birçok ünlü bu fikre sıcak baktığını sosyal medyadan paylaştı. Bu kapsamda ne gibi başlıkların ortaya atılacağını zaman gösterecek ancak madem konu açıldı, Kickstarter sayesinde bu ay ekranlara gelecek küçük bir anime başlığından da bahsedeyim.

Yenilikçi animasyon tarzıyla bilinen Yuasa Masaaki'nin yönetmenliğini yaptığı ve Japonya'nın en ünlü yönetmenlerinden Mamoru Oshii'nin de proje danışmanlığını yaptığı Kick-Heart adlı kısa OVA yapımında, Romeo adlı bir güreşçiyle gerçekte bir rahibe olduğunu gizleyen Juliet adlı bir başka güreşçinin hikâyeleri anlatılacakmış. Şimdilik sadece çeşitli festivallerde gösterilen Kick-Heart'ın, nisan ayı içinde de piyasaya çıkması planlanıyormuş.

Projeyle ilgili tüm detayları, gelişmeleri, internette kapsanan hikâyelerini, çeşitli röportajlarını ve tasarımlarını Kickstarter sayfasından inceleyebilirsiniz: *tinyurl.com/8hpu9sg*



KISA KISA

A Certain Scientific Railgun S (J.C. Staff): Kamachi Kazuma'nın fantastik-bilim kurgu serisi A Certain Magical Index'in yan hikâyesi olan ve Misaka Mikoto'nun ana karakter olduğu Railgun'ın ikinci sezonu, 12 nisanda hayranlarıyla yeniden buluşacak.
Karneval (Manglobe): Geçtiğimiz sene tek bölümlük bir OAV'si yayınlanan Karneval, Mikanagi Touya'nın 2007'den beri devam eden aksiyon-fantastik-josei mangasından uyarlanıyor. Eiji Suganuma'nın yöneteceği seri, 3 nisanda başlayacak.
OreImo 2 (A-1 Pictures): Fushimi Tsukasa'nın romanlarından uyarlanan serinin ikinci sezonunda, romanların sonuna kadar olan konunun işlenmesi bekleniyor. Söylenenlere göre, romanın son cildinin çıkışı ile animenin bitişinin kesişmesi planlanıyormuş.
Arata Kangatari (JM Animation, Satelight): Ayashi no Ceres ve Fushigi Yuugi gibi eski ünlü serilerin hayranları, bu serilerin yazarı Watase Yuu'nun son mangası Arata Kangatari'nin anime uyarlamasını heyecanla bekliyor. Seri, 8 nisanda başlayacak.





2013'ÜN BİLİMKURGU FİLMLERİ

Gelecekle Hesaplaşma Zamanı

Peşin hüküm vermek gibi olmasın ama birçoğunuzun hayatının, bir bilimkurguyla değiştiğine eminim. Ufak yaşlarda okuduğumuz Jules Verne romanları , TRT'nin sabah kuşağında denk geldiğimiz *Star Wars* serisi, her pazar akşamı oynasa yine de izleyeceğimiz *Geleceğe Dönüş* filmleri, sabahın köründe uyanmamızı sağlayan çizgi filmler ve tabii ki oyunlar sayesinde, gerçekleşmesi güç gelecek senaryoları hayatımızın özel bir parçası oldu. Bu gazla salonun ortasında yastıklardan uzay gemisi yapanlarımız, sadece çocukluğunu değil yetişkin çağlarını da uzak zamanları, "imkansız" teknolojileri ve Marty'nin uçan kaykayını hayal ederek yaşıyor. Ve bir de yeni bilimkurguları...

Bilimkurgu açlığımızı gidermek konusunda başrollerden birini oynayan sinema perdesi, uzun zamandır görmediğimiz kadar fazla sayıda sürpriz hazırlamış durumda bu yıl. O kadar kaliteli bilimkurgular gelecek ki bunları bir dosyada toplamak boynumuzun borcu oldu. Biraz daha "hardcore bilimkurgu" olması için süper kahraman arkadaşlarımızı ve fantastik dünyaları dosyamıza almadık. Bilbo ve Tony Stark kusura bakmasın. Superman ise umarım dosyamızı okumaz, zira dergideki kripton stoklarımız neredeyse bomboş.

Umarım birazdan sıralayacağımız 2013 hazineleri, bizim zamanında bilimkurgu yardımıyla kazandığımız hayal gücünü bu dönemin çocuklarına ve gençlerine de aşılar. Çünkü teknoloji ilerledikçe hayal gücüne ihtiyaç da artıyor. Ve artık görünmezlik pelerinimizi istiyoruz!

- POZAN ERTEN

SCOTTY IŞINLAMA HİZMETLERİ A.Ş.

Star Trek Into Darkness





Bizim çocukluğumuzda Spielberg, Lucas ve Zemeckis gibi isimler ne ifade ediyorduysa günümüzün çocukları için de J.J. Abrams aynı anlama geliyor; heyecan verici bir sinema kahramanı. *Lost* çevresinde dönen tartışmalar yüzünden itilip kakılmasını bir yana bırakırsanız Abrams'ın ne kadar iyi bir hikayeci olduğunu fark etmeniz uzun sürmeyecek. Abrams fanların tepkisine rağmen *Star Trek* serisini en baştan uyarlamaktan çekinmedi ve inkar edilemeyecek bir şekilde harika bir işe imza attı bence. Ardından "ustam" dediği Spielberg'e ve o dönemin bilimkurgu filmlerine saygı niteliğindeki *Super 8*'i çeken yönetmen beyazperdedeki başarısını kanıtladı. Yapımcılığını ve senaristliğini üstlendiği onca eseri saymıyorum bile. Fakat Abrams'ın bunca iş arasında asıl ödülü yeni *Star Wars* serisinin yönetmenliğini üstlenmek oldu. Gelmiş geçmiş en büyük iki bilimkurgu serisinin yeniden doğuşu tek bir adamın ellerine bırakıldıysa kabul etmek gerekir ki ortada bir başarı öyküsü var.

Star Trek evrenini ve karakterlerini günümüz süper görsel efektlerini arkasına alarak ve biraz da renklendirerek yeniden uyarlamak muhakkak zor bir iş. Abrams ilk film ile bunu çok güzel kıvırdı aslında. Özellikle uzmanı ve anlatmakta ustası olduğu kara delikler, zamanda yolculuk ve alternatif evrenlere bağladığı senaryo ile *Star Trek* evrenini ve karakterlerini en baştan yaratması harika bir fikirdi. TV geçmişinden kalan karakter anlatımındaki ustalığı da olaya dahil olduğunda bu yeni seriye ısınmamız gecikmedi.

Önümüzdeki *Star Trek* filmi şimdiden özlediğimiz karakterleri büyük bir hikâyenin kucağında yeniden bir araya getiriyor. Kirk, Spock ve Atılgan ekibi, gizemli bir adamın Dünya'da yarattığı terör ve yıkım eylemlerini araştırmak ve engellemek adına yeniden karşımıza çıkıyorlar. Elimizde bir Abrams filmi olduğundan yayınlanan fragmanlarda ve film hakkındaki en ufak haberlerde bile bir hinlik arıyoruz. Canımız Sherlock'umuz İngiliz oyuncu Benedict Cumberbatch tarafından canlandırılan kötü karakterin eninde sonunda Khan olduğunun ortaya çıkacağını düşünen sinemaseverler oldukça fazla. Filmin aksiyon dozajının ve görsel efektlerinin üst seviyede olacağı zaten belli. Ama bununla beraber her biri ayrı bir fan kitlesine sahip karakterlerin gelişimine ve ilişkilerine de yeterli zaman ayrılacağı zaten üstüne basa basa belirtilen bir durum. İlk filme hatta birçok *Star Trek* filmine nazaran çok daha karanlık bir film olacağını da kestirebiliyoruz elimizdekilere bakarak. Kuşkusuz bu yazın en fazla beklenen bilimkurgusu *Star Trek Into Darkness*.

Yönetmen: J.J. Abrams
Senarist: Roberto Orci, Alex Kurtzman, Damon Lindelof
Oyuncular: Chris Pine, Zachary Quinto, Benedict Cumberbatch
Gösterim Tarihi: 7 Haziran 2013

HARRY POTTER UZAYDA!

Ender's Game



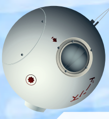
Orson Scott Card'ın gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu romanlarından biri olarak görülen Hugo ve Nebula ödüllü 1985 tarihli Ender's Game sonunda sinemaya uyarlanıyor. Filmin gelişi Harry Potter ve Hunger Games uyarlamalarının gazı ve sinema teknolojisinin gelişmesinin ardından kaçınılmaz olmuştu zaten. Benzettiğimiz romanlara bakarak bunun uzun süren bir seri ve ufak yaştaki kişilerin kahramanlık mücadelesi olduğunu anlamışsınızdır.

70 yıldır devam eden uzaylı-dünyalı savaşının ardından giderek azalan nüfus nedeni ile bir çok çocuk yaşlarına bakılmaksızın askere alınmaktadır. Bu savaşı ve böcekimsi uzaylıları StarShip Troopers'daki duruma benzetebiliriz. Zaten Ender's Game 1959 tarihli bu romandan oldukça etkilenmiştir. Askeri okulda militarizmle, hemen ardından savaşla tanışan çocukların çaresizliği, insanlığı kurtarmak gibi bir sorumluluğun yükü, arkadaşlık ilişkileri gibi malzemeler kitaptaki sert anlatımının yarısını bile yakalasa arkasına görsel gücü alarak ortaya güzel bir film çıkabilir. Fakat işler "Harry Potter Uzay'da" havasına bürünürse ne Harrison Ford'un varlığı ne de ufak oyuncuların yetenekleri yeni başlayacak bu serinin eleştirilmesini engelleyemez. Bekleyip göreceğiz.

Yönetmen: Gavin Hood
Senarist: Gavin Hood
Oyuncular: Harrison Ford, Asa Butterfield, Abigail Breslin
Gösterim Tarihi: 1 Kasım 2013









BIR SHYAMALAN VARDI, NE OLDU ONA?

After Earth

M. Night Shyamalan kredisi oldukça yüksek bir sinemacı bana sorarsanız. *Sixth Sense* ve özellikle *Unbreakable* ile zirveye çıkan yönetmenin sonraki filmleri *Signs* ve *Village* da birer başyapıt değillerse de gerilim ve gizem yükü açısından oldukça başarılıydılar. Ne olduysa *Lady in the Water*'dan sonra oldu. Film, The *Last Airbender* felaketine varacak bir yolun başlangıcı oldu. Dibinde azıcık kalan Shyamalan, tabii ki genç yaşında pes etmeye niyetli değil. Bunu göstermek için belkide son şansının *After Earth* olduğunun muhtemelen o da farkında.

Filmin kısa hikâyesinin Will Smith tarafından yazıldığını ardından Shyamalan ve Gary Whitta tarafından senaryolaştırıldığını belirtelim. Whitta filmin kıyamet sonrası temalı hikâyesini anlatabilecek en iyi senaristlerden biri zira geçmişinde bir *Book of Eli* var. Ortada güzel bir ittifak olduğu kesin. Shyamalan eğer görsel ve duygusal etki işini de kıvırırsa tamamdır bu iş.

Will Smith gerçek hayatta da oğlu olan Jaden'le birlikte bir uzay gemisi kazası sonrası, yüz yıllar önce terkedilmiş olan Dünya'ya düşer ve bir hayatta kalma mücadelesi başlar. Fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla After Earth'te gayet başarılı bir kıyamet sonrası Dünya yaratılmış durumda. Evrim geçiren canlılar, sonsuz ormanlar ve tabii ki "bilinmeyen" bir tehdit baba-oğulun gezegenden kurtulmasını hayli zorlaştıracak, bundan eminiz. Yılın birçok iddialı bilimkurgu yapımı içinde kendisine şans arayan *After Earth* umarız Shayamalan'ı bize yeniden kazandırır.

Yönetmen: M. Night Shyamalan
Senarist: M. Night Shyamalan, Gary Whitta
Oyuncular: Will Smith, Jaden Smith
Gösterim Tarihi: 7 Haziran 2013



POWER RANGERS, GODZILLA'YA KARŞI



Pacific Rim

Guillermo Del Toro muhtemelen "kafan çok güzelmiş güle güle kullan" tepkisi almamak için yıllardır herkesten gizlediği dev projesini nihayet gerçeğe dönüştürüyor. Projenin "dev" olmasının bir nedeni de, içindeki robot ve uzaylıların gerçekten de devasa olması ve arena olarak büyük şehirleri kullanmaları. Okyanusların dibinde binlerce yıldır uyuyan dev uzaylılar Godzilla vari bir hikaye gibi görünse de onlarla savaşmak için insanların ürettiği dev robotlar olaya dahil olduğunda hikaye en azından beyaz perde için oldukça özgün bir hal alıyor. Filmin konusu kabaca bu savaşı ve içerisindeki karakterleri konu alıyor.



Ufak yatırımlar ve kendi imkanları ile olabilecek en güzel kronolojilerden birini yaratan bir yönetmen -senarist - yapımcı Del Toro. Bilimkurguya, fantastik edebiyata, çizgi romanlara ve oyunlara olan ilgisi yaratıcı kişiliğiyle birleşince ortaya çıkardığı eserler Mimic'ten bu yana hep üst düzeyde devam etti. Bakalım ömründe ilk defa bir arada gördüğü 150 milyon dolar ile neler yapacak kendisi? Çocukluğumuzdan beri özellikle Uzakdoğu etkileşimli dizilerde, animelerde, çizgi romanlarda birçok örneğini gördüğümüz dev canavar ve robotların kapışmasını ilk kez beyazperdede göreceğiz. *Power Rangers*, *Godzilla*, *Evangelion*, *Robotech* ve bir mech hayranı olarak ağzım bir karış izleyeceğim *Pacific Rim*, yaz aylarında gösterime girecek.

Yönetmen: Guillermo del Toro
Senarist: Guillermo del Toro, Travis Beacham
Oyuncular: Charlie Hunnam, Idris Elba, Ron Perlman
Gösterim Tarihi: 19 Temmuz 2013

VE TOM CURISE YİNE DEPAR ATAR...



Oblivion



Hakkında bu kadar çok fragman, görsel ve yorum olduğu halde hâlâ nasıl kapalı kutu olarak kalabildiğini bir türlü anlayamadığım *Oblivion* bu yazın gümbür gümbür gelen kıyamet sonrası bilimkurgularından biri. Ama genç yönetmen Joseph Kosinski'nin henüz ikinci filmi olması nedeniyle tedbiri elden bırakmadan, gaza gelmeden bekliyorum. Aslına bakarsanız Kosinski ilk filmi *Tron: Legacy* ile bir efsaneyi başarılı şekilde devam ettirdi. Filmin özellikle stilize görsel efektleri ve müziklerindeki Daft Punk imzası özgün bir yapım olmasında başrol oynadı. Yönetmenin kendi yazdığı çizgi romandan uyarlanan filmin senaryosunu ise yeni *Star Wars* serisini yazacak olan ve *Little Miss Sunshine* ile Oscar'ı kucaklamış Michael Arndt yazıyor.

Kıyamet sonrası bir dünyada, hayatta kalmayı başaran az sayıdaki insanın yeryüzündeki zehirli gazlar yüzünden bulutların üstünde yerleşim alanları açıp yaşamaya başlamasını temel alan hikâye oldukça çekici görünüyor. Dünyaya ne olduğunun gizemi, insanlığın aldatıldığı, yeryüzünde hâlâ yaşayan gizli bir örgüt ve gökten bir kapsülle inen kim olduğu belirsiz güzel kız derken hikâye derinlere dalıp "vay anasını" diyeceğimiz bir sona bağlanacak gibi. Bu gibi gizemler çekici olsa da her zaman beklenen etkiyi yaratmadığı da bir gerçek. *Oblivion* umarım bizi memnun eder.

Yönetmen: Joseph Kosinski
Senarist: Joseph Kosinski, Michael Arndt
Oyuncular: Tom Cruise, Morgan Freeman, Olga Kurylenko
Gösterim Tarihi: 12 Nisan 2013

TEDAVİSİ OLMAYAN HASTALIK: ZOMBİLİK

World War Z

Yine bir roman uyarlaması ama daha da önemlisi yine bir zombi hikayesi ile karşı karşıyayız. Bu kadar kısa sürede bu kadar çok ve sıcak tüketilen başka bir popüler kültür öğesi daha önce olmuş muydu bilemiyorum. Zombi kıyametini ya da sonrasındaki post apokaliptik ortamı anlata anlata suyunu çıkarmış durumdayız. Max Brooks'un romanını ele aldığımızda World War Z aslında oldukça özgün. Ansiklopedi tadında yazılmış olan kitap zombi kıyametini ve sonrasını insanların röportajlarından, gazete haberlerinden, tarihi kaynaklardan alıntılar yaparak bir çok farklı hikaye üzerinden anlatıyor. Fakat filmin fragmanlarına baktığımızda sadece salgının bir anda başladığı dönemi ve devlet görevlisi bir aile babasının mücadelesini anlattığını görüyoruz. Zombi kıyametinin temeli kitaptaki öyküye dayanacak fakat sinema perdesinde epik görüntülerle görsel bir şölen yaşayacağız gibi. Zaten fragmanda öyle sahneler var ki ağzınızın açık kalmaması mümkün değil. Brad Pitt'in başrolde olması ve yönetmen koltuğundaki Marc Forster umut vadediyor ama ufak da olsa sadece gişeyi hedefleyen bir film olma olasılığı da var.

Yönetmen: Marc Forster
Senarist: Matthew Michael Carnahan
Oyuncular: Brad Pitt, Matthew Fox, David Morse
Gösterim Tarihi: 21 Haziran 2013







YİNE GİZEMLİ BİR BİLİMKURGU, YİNE NEILL BLOMKAMP

Elysium

Dosyamızda Gravity ile birlikte hakkında gıdım gıdım bilgilere sahip olduğumuz 2 filmden diğeri Elysium. Resmi bir özet, fragman hatta filmden 1 adet Matt Damon fotosu dışında bir kare bile yok. Elimizde olan ise düşüşe geçen bilim kurgu janrının çıtasını Distirct 9 ile yükselten ve kurtaran Neill Blomkamp'a olan güvenimiz.

Elysium için aslında Distrct 9'nın hemen ardından çalışmalara başlamıştı Blomkamp. Hatta neredeyse 3 sene önce bir viral video ile ismini duyurmuştu film. Ardından sessiz sedasız devam eden proje Matt Damon, Jodie Foster gibi ünlü oyuncuların katılımı ile gün yüzüne çıkmaya başladı. Şu sıralar ise filmle alakalı viral bir web sitesi yayında. Bütün bu kırıntıları topladığımızda 22. yüzyılda Dünya'nın artık yaşanacak bir yer olmadığını, zengin insanların bir uzay üssünde yaşadığını ve halkın Elysium isimli gezegene göçe başladıkları sonucunu çıkartmak mümkün. Tabi Matt Damon'un yayınlanan fotosu ve Blomkamp'in bolcana şiddet içerecek tarzı açıklamalarına baktığımızda işler gittikçe ilginçleşiyor. Buna maddi uçurumlar nedeni ile insanlar arasındaki çatışma ve siyasi konular eklenmesini de bekliyorum. Elysium'un sinsi sinsi gelerek bu yıla damga vurabileceği kanaatindeyim.

Yönetmen: Neill Blomkamp
Senarist: Neill Blomkamp
Oyuncular: Matt Damon, Jodie foster
Gösterim Tarihi: 9 Ağustos 2013



GEL GÖR BENİ, UZAY NEYLEDİ...

Gravity

Children of Men gibi bir bilim kurgu-dram başyapıtına imza atan Alfonso Cuaron yıllardır yeni filmini beklediğimiz bir isim. Yıllardır diyorum, evet kendisi Children of Men'den beri yani 7 yıldır film çekmiyor. Gravity birkaç yıl önce başladığı ama sürekli ertelenen bir proje. Oyuncu seçimleri, prodüksiyon şirketinin kaprisleri, senaryo üzerinde oynamalar derken çekimler ertelendikçe ertelendi. George Clooney ve Sandra Bullock'ın başrollere getirilmesi ve çekimlere başlanması bile yüzümüzü güldürmüyor çünkü her an projenin başına bir şeyler gelecekmiş gibi hissediyoruz. Bir kaza sonucu Dünya ile bütün bağlantıları kesilen uzay üssünde mahsur kalan 2 astronotun yaşadıklarını izleyeceğimiz film oldukça sade bir hikayeye benziyor. Ama henüz film hakkında bu özetten başka elimizde hiçbir şey yok desek yeridir. Gerçekten yerçekimsiz ortam yaratılarak yapılan çekimler ve Alfonso Cuaron nedeni ile görsel olarak etkileyici bir anlatıma sahip olacağı zaten belli olan filmin özellikle yönetmenin usta olduğu çok uzun sekanslarını şimdiden deli gibi merak etmemek elde değil. Clooney ve Bullock'ın çekimler devam ederken yaptıkları açıklamalar hayatlarındaki en ilginç film ve çekim deneyimini yaşadıkları yönünde. Filmin sadece açılış sekansının tek çekim ve 17 dakika olacağını bilmenizi isterim. Çaresizlk temalı drama ve gizemli bir anlatımla çağımızın 2001'i olma ihtimali olduğunu söyleyip boyumdan büyük laf ederek bu dosyayı kapatıyorum arkadaşlar. Bu sene bilimkurguya doyacağız gibi görünüyor.

Yönetmen: Alfonso Cuaron
Senarist: Alfonso Cuaron, Jonas Cuaron
Oyuncular: Sandra Bullock, George Clooney
Gösterim Tarihi: 25 Ekim 2013







N.E.M.

Eğitim Serisi – Bölüm 1

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Hepinize muhterem bir Nisan ayı dileyerekten yazıma başlamak istiyorum arkadaşlar... Ne yazık ki bu sene bahar biraz gecikti, burada hâlâ kar yağıyor, bunalttı resmen insanı, ancak sabırla beklemeye devam ediyorum, en sevdiğim mevsimi... Dergimiz piyasaya çıktığında sanırım artık bahar da gelmiş olur... "Geç çıkıyoruz panpalar, kusura bakmayın" mesajı verdim, gönül aldım. :P

Benim hayatım testicle muhabbeti ile geçtiğinden, eğlenceye falan çok zaman harcadığımdan yazılarımda da genelde yansıyan bu oluyor. Zira NEM köşemde genelde hep işte ne bileyim maceralar, geziler, mavralar, filmler, metal müzik fikir paylaşımları gibi eğlence dolu şeylerden bahsediyorum. Gönlümce de saçmalıyorum zaten. Ancak ailenizin yazarı olarak şöyle bir düşündüm de, arada sırada ciddi şeyler yazayım dedim... Hemen hemen her hafta gelen "Göktuğ abi Amerika'da okumak istiyorum ne yapmam gerek" email'lerine de artık hep aynı şeyleri yazmaktan, daha doğrusu "abi bu tür şeyler email'de anlatılacak kadar kısa değil" demekten bunaldım ve Amerika'da eğitim konusuna dalmak istedim. Açıkçası iki sayfaya da sığacağını zannetmiyorum bu konunun. Zaten "Amerika'da eğitim" konusunu düşündükten sonra olayın biraz daha köklerine dalayım ve eğitim ile ilgili fikir ve hatıralarımı sizlere aktarayım dedim... Bir sürü email geliyor hala "Gök++ abi, senin C++ kitaplarınla olaya ilgi gösterdim, şimdi Bilgisayar Mühendisliği son sınıftayım, teşekkürler abim" şeklinde. Bunlar beni çok sevinridiyor, çünkü 10 sene önce yaptığım bir takım şeylerin bir sürü arkadaşın hayatını pozitif olarak değiştirmesi benim için hakikaten çok önemli ve sevindirici bir şey. O yüzden bu eğitim konusuna dalmak istedim, kim bilir belki şu anda ilkokula gitmekte olan minik arkadaşlarımız, bu yazı serisinden etkilenirler ve 10 sene sonra "Göktuğ baba, gaza geldim, sağ olasın şimdi Amerika'da Jinekolog oldum" şeklinde email'ler atabilirler. Hayat dediğimiz şey, kendi verdiğimiz kararlar ile kurduğumuz zincirleme olaylardan ibarettir zaten. Kader mader hikâye. Yok öyle bir şey. Oturduğunuz yerden, boşa kader bekleyerek anca yere kök salarsınız. Dolayısıyla o tür şeylere ne olur ilgi ve zamanınızı harcamayın. Şu dünyada ne ekerseniz onu biçersiniz, neyin peşinden koşarsanız onu elde edersiniz. Kendi hayatınızın kontrolü kendi elinizdedir. O yüzden umarım bu yazdıklarım bazılarınıza gaz verecek ve de sizlere güzel bir gelecek yaratmakta rol oynayacaklardır.

Okumanın ve Eğitimin Önemi

Bu konuda bir sürü söz var zaten, ünlü düşünürlerin... Ben burada ne desem boş, ancak okumak, öğrenmek, eğitim almak çok önemli arkadaşlar. Bir aralar "İnsan Okur" diye bir hareket başlatılmıştı, hatırlıyorum, Ankara'da nereye gitsem bir maymun bir de insan resmi vardı, insan okuyordu, maymun, benim gibi maymunluk yapıyordu falan. Metro istasyonlarında, otobüs duraklarında falan bunu görmekten gına gelmişti, ammavelakin doğru bir mesaj ve yerinde bir hareketti. Okumak çok güzel, zevkli, faydalı ve önemli bir şey bence. Kendimiz dergi çıkarıyoruz diye demiyorum, hakikaten okumanın tadını diğer şeyler vermiyor.

Okumak bir yana, eğitim almak da tabii ki bence hayati bir konu. Şimdi bazılarınız "eğitim cehaleti alır, eşşeklik baki kalır" şeklinde de düşünebilirsiniz, ki bu da doğru zaten, etrafınızda bir sürü diplomalı eşşek vardır eminim, ancak diplomalı eşşek, diplomasız eşşekten daha iyidir yine de. En azından benim fikrim böyle. Eğitim çok önemli arkadaşlar. Gözünüzü seveyim, okulunuza gidin, eğitiminizi alın. Okulunuzu başarı ile bitirin. Bırakmayın, okulu kesinlikle terk etmeyin... Türkiye içinden dışarıya, diğer ülkelere bakıp "ulan bu kelekler ne anlar be" dediğiniz, düşük veya ezik gördüğünüz medeniyetlerin, ülkelerin çoğunda zorunlu üniversite eğitimi var mesela. Bizim yurdumuzda ise üniversiteler sınırlı olduğundan sadece bir kısım genç arkadaşımız bir üniversiteye kapak atmayı başarabiliyor. Bu biraz acı bir durum ama bu konuda benim yapabileceğim bir şey yok, dolayısıyla da alternatiflerden bahsetmek istiyorum ben. İşte en büyük alternatif de tabii ki yurt dışı eğitim...

Okulu Sevmeyen Adamdan "Eğitim Serisi"

Doğrusunu söylemek gerekirse iki üniversite birden bitirmeme rağmen çalışmayı, daha doğrusu zorla çalışmayı hiç sevmeyen bir insanım arkadaşlar. Ödev yapmayı sevmeyen bir insandım. Sabah erken kalkıp derse gitmeyi sevmeyen bir insandım. Ancak bunların önemini de kavramış biriydim, bunların gerekli olduğunun farkındaydım, o yüzden gerekli eğitimi aldım, bazı derslerde ite kaka da olsa, minimum zamanda bütün okullarımı bitirdim ve bu macerayı sonlandırdım. Gerçi sonlandırmak da denemez buna, eğitimin sonu yok, ancak ben bundan sonra yüksek öğrenim falan yapacağımı zannetmiyorum... Ayrıca yaşımın da artık kemale ermesi ve gözümün kıllarının hafiften tel kadayıfı olmaya başlamasından dolayı, bu konuda kendimde yeterli deneyimi bulduğumu düşünüyorum.

Türkiye ve Amerika Deneyimleri

Demin dediğim gibi hem Türkiye'de hem Amerika'da iki üniversite birden bitirdiğim için bu konuda kendimi (kendi çapımda) deneyimli buluyorum, o yüzden anlatacağım şeylerin bazı arkadaşlara faydalı olacağını düşünüyorum. Biraz sonra ilkokul yıllarımdan olaya dalacağım ama esas fokus Amerika'da aldığım Bilgisayar (Yazılım) Mühendisliği veya gavurun deyimi ile "Computer Science" yani bilgisayar bilimi maceralarımdan bahsedeceğim. Zaten bence yurt dışında da eğitim görecekseniz, ilk seçiminiz katiyen bu olmalı. Sonuç olarak elinizdeki dergi Oyungezer dergisi olduğu için bilgisayar konusunda zaten ilginiz var demektir, e meslek de güzel, zevkli de, eğlenceli de, kolay da, rahat bir yaşam da sağlayabilir. O yüzden benim tercihim bu oldu. Tabii ki herkesin ilgi alanı da değişik ancak, Amerika'da en rahat iş bulunabilen sektörün de bilgisayar sektörü olduğunu hatırlatmak isterim.

İki Üniversiteye Ne Gerek Var Be Gülüm?

Ben çocukluğumdan beri, babamın bana çizim yapmayı da öğretmesinden ötürü ya Mimar ya da Bilgisayar Mühendisi olmak istemişimdir. Çok genç yaşta, hatta genç bile demeyeyim, henüz veletken bile ne olmak istediğimi biliyordum. 12 yaşında iken karar vermiştim ne olmak istediğime. Ancak ne yazık ki ülkemizde bilgisayar bölümü en çok puan isteyen bölümlerden biri olduğundan dolayı ve ben de öyle çok çalışan, deli gibi soru falan çözen biri olmadığımdan dolayı Bilgisayar ile ilgili herhangi bir bölüme girmek nasip olmamıştı tabii ki. O sıralar bir ÖSS bir de ÖYS vardı, tabii üzerinden 15 sene geçti, şimdi hepsi değişti farkındayım ama konseptin benzer olduğunu sanmaktayım. Neyse efendim, işte tercih kağıdına bir sürü Mimarlık, İnşaat Mühendisliği ve de Makina Mühendisliği doldurmuştum. Artık dart oynar gibi hangisi denk gelirse ona girecektik... Tabii ki en çok Bilgisayar Mühendisliğini istiyordum, en yüksek puanlı tek bir tane seçeneğim vardı, o da oydu zaten ama olmadı tabii. İkinci isteğim Mimarlık idi, dart attık, onu da tuturamadık. Ehueueheuh. Neyse İnşaat Mühendisliğine girdim işte 96 senesinde. Dört sene Eskişehir'de İnşaat Mühendisliği eğitimi aldım. Ama sonrasında "hayatta hiç bir şey için geç değildir" deyip, Amerika'da Computer Science macerasına atladım ve en çok istediğim mesleğe sahip olabilmek için elimden geleni yaptım. Neyse Eskişehir'den, Eskişehir'in güzelliklerinden, İnşaat Mühendisliğinden ve de bu sektördeki bilumum olay ve mavradan yazımın ikinci kısmında bahsedeceğim. Şimdilik ilkokuldan dalıyorum olaya. :)

Farklı ve Geniş Okur Kitlemiz

Dergimizin çok geniş yaş aralığında okurlara seslendiğini iyi biliyorum arkadaşlar. Şu anda bu yazıyı 8 yaşında minik bir arkadaşımız, 20 yaşına üniversiteli bir gencimiz ve de ailenizin yazarı olduğumdan dolayı 45 yaşında benden de yaşça büyük bir abimiz de, ablamız da okuyor olabilir. Arada sırada bazı okurlarımdan mesajlar geliyor "abi, her ay babam da okuyor yazılarını, anneme bile okutuyorum hatta" şeklinde. Tabii burada genelde 7/24 saçmalıyor olduğumdan dolayı büyüklerim benim hakkımda ne düşünüyor bilmiyorum ama en azından bu eğitim serisi boyunca saçmalamanın yanı sıra önemli



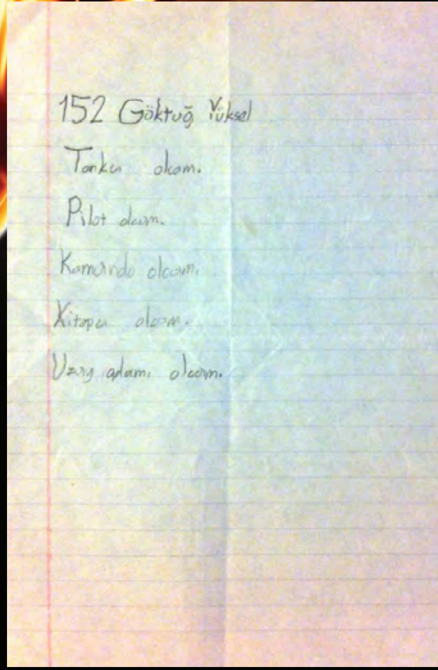
bilgiler ve de deneyimler vermek istediğimden dolayı umarım önceki mavra dolu saçmalamaları hoş görürler. Bazen fanboyluk yapıyoruz, bazen sevmediğimiz şeyleri yerin dibine sokuyoruz falan ama kimseye bir kastım yok, maksat eğlenmek, muhabbet yapmak zaten ya... :)

1985 – Şimdi Okullu Olduk!

5.5 yaşındayken bana bakacak kimsenin olmaması ve annemle babamın "anaokuluna devam ettireceğimize okula verelim, okula başlasın bari" düşünceleri sonrasında genç yaşta eğitim hayatıma adım attım arkadaşlar. Ehuehueuehe. Ulan adım attım dediğim de adım olsa bari. İşte daha ne olup ne bittiğini anlamadan okula başladım. Okulun ilk gününü daha dün gibi hatırlıyorum. Her bir saati aklımda. Niyese hiç unutmadım o günü. Kırmızı siyah bir çantam vardı, çıtçıtlı. Üstünde çizgi film karakterleri vardı. İçinde iki boş defter ve birkaç kitap. Kızılay'daydı okulum, o sıralar Özel Arı Lisesi diye geçiyordu ama sonradan adı Arı Koleji'ne çevrildi. Bu arada bütün Arı'lılara da buradan selam ederim, "Siyah-Sarı, En Büyük Arı!" diyerekten... :) Neyse, başladık okula, ilk arkadaşım Volkan diye bir çocuktu, soluma oturmuştu. O sıralar ben utangaç bir velettim zaten kendisi ile pek konuşmamıştım. İşte okulun ilk günü heyecanı ile çantamı sağ tarafıma yani duvar tarafına almış, 5.5 yaşında, öylece öğretmenimin gözünün içine bakıyordum. Çok heyecanlı bir gündü benim için, açıkçası çok sevmiştim okulu... İyi hatırlıyorum, o sıralar okul değişik bir kampüs yaptırıyordu ve benim ilk senem daha bitmeden okul başka bir binaya taşınmıştı. Ulan bu da Hababam Sınıfı Tatilde'deki okul taşınması gibi oldu ama çadır değildi neyse ki. Ehueuhehue. Ha tabi o sıralar ehuehueh diye gülmeyi bile bilmiyordum onu da hatırlatmak isterim.

Sun

Benim için en önemli şeylerden biridir bu kelime arkadaşlar. Hayır, güneş bize yaşam veriyor diye değil sadece, aynı zamanda öğrendiğim ilk İngilizce kelime de "Güneş" olduğu için. İlkokul 1'deki ilk İngilizce dersimizi hatırlıyorum. O sıralar "Look, Listen and Learn" diye bir kitabımız vardı. Kırmızı kaplı, çok iyi hatırlıyorum. Sınıfta yaptığımız ilk şey ise kitabın sayfalarına bakıp, sıra sıra ayağa kalkıp, öğretmenimizin de yardımı ile oradaki bir sayfa büyüklüğündeki resmin altında yazanı okumaktı. Bana da "Sun" kelimesi denk gelmişti. Çok iyi hatırlarım, sayfayı çevirmiştik, sıra bana gelmişti, ayağa kalktım, güneşe baktım, öğretmenim "SAN" dedi, ben de güneşe bakıp, sonrasında öğretmenime bakıp "SAN" diye tekrar etmiş ve mutlu bir şekilde kıçımın üstüne geri oturmuştum. Çok mutlu olmuştum, İngilizce bir şey söyledim diye... :)



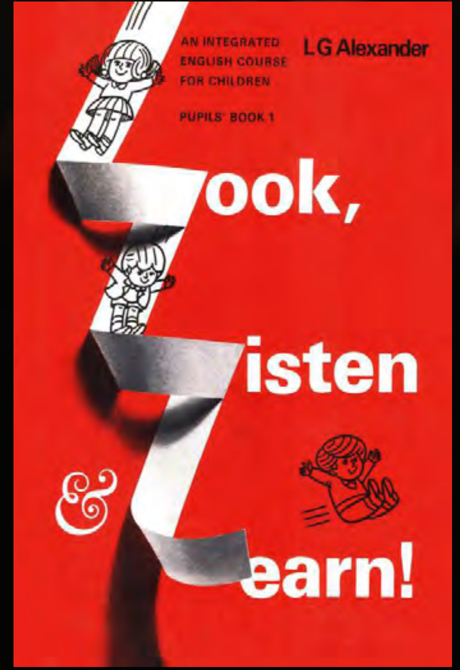
Büyüyünce...

Neyse, ilkokul 1 hakkında daha da fazla bir şey hatırlamıyorum açıkçası. Yazı yazmayı öğrendiğimiz ilk zamanlarda sevgili öğretmenimiz bize sınıfta büyüyünce ne olmamız gerektiğine dair bir şeyler yazdırmış, 20 sene sonra reunion'da bizlere o kağıtları geri dağıtmıştı. Hakikaten göz yaşartıcı, harika bir olay olmuştu. Resmini basıyorum gerçi ama işte gördüğünüz üzere 6 yaşındayken, büyünce Tankçı, Pilot, Komando, Kitapçı ve Uzay Adamı olacağımı öngörmüşüm... Hahahahaha... Babam askerde tankçı olduğundan dolayı sanırım en çok ondan etkilenmişim, dedem de Pilot olduğu için pilotluk da oradan gelmiş. Komando olmak nereden geldi bilemeyeceğim ama hep Rocky gibi güçlü kuvvetli bir adam olmak istediğimden komando ile Sylvester abimizi karıştırmış olabilirim. Halbuki Commando filminde Ahhvvnold Civardagezerabimiz oynamıştı. :) Hatta bir sürü de civarlarda gezmişti o filmde yine... Kitapçılık ise sanırım o yaşlarda yazı yazmayı ve kitap okumayı çok benimsediğimden olsa gerek.

Geçen yaz pilotluk derslerine başladım, 17 senedir de dergicilik işi içindeyim, o yüzden en azından istediklerimin, daha doğrusu ön gördüklerimin ikisini yapmış sayıyorum. Bu saatten sonra Tankçı olamam, ama çocukken "Tanks" isimli oyunu da bolca oynadım hani. Sonrasında Battlefield'da tank falan sürdük, ondan da hevesimi aldım sayılır. Kaç yaşına kadar yaşarım bilinmez ama uzaya çıkmak hakikaten hâlâ hayallerimi süsleyen bir şeydir, bir 50 sene daha yaşarsam sanırım onu da gerçekleştirebilir ve 6 yaşımdaki "To Do / To Become" listemi tamamlayabilirim...

Zeynebim Zeynebim Allı Zeynebim

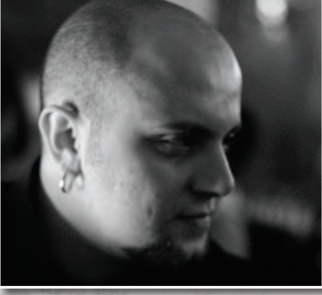
İlkokul 1'den en unutamadığım şeylerden biri de Zeynep'tir... İlk aşkım!!!! :) Kısacık boyu ile, o al yanakları, güler yüzü ile her sabah sınıfa gelirdi. Hep benden biraz geç gelirdi. Ben herkesten 1 yaş küçük olmama rağmen sınıfın en uzun boylusuydum, Zeynep de sınıfın en kısa boylusu... Gelirdi her sabah, o kırmızı paltosunu çıkartıp bana verirdi, "asar mısın Göktuğ" derdi. Boyu yetmezdi portmantoya mantosunu asmaya... Çok şirindi ya. Ben de dünyanın en asil manto asıcısı olarak gururlar asardım o kırmızı



mantoyu... O kıza abayı feci bir şekilde yakmıştım ben. Her öğlen yemek sırasında Zeynep'in önüne veya arkasına denk gelebilmek için her şeyi yapardım. Yemek sırasında kendisiyle konuşayım diye... Yemek sırası uzun olurdu okulumuzda, artık stratejik olarak mı konumlandırılmış ondan da emin değilim ancak sıra kantinin de yanından geçerdi. Herifler bir de büfe yapmışlar, sıra tam onun yanından geçerdi. Çocuklar yemek sırasında beklerken orada bir güzel para harcasınlar diye. Arı Koleji'nde okuyanlar bu tür işleri iyi bilirler, öğrencilerden bol bol para toplama stratejilerini. :) Valla Zeynep'in yanındayken hatırlıyorum da, o kıza aldığım Çokonat'ların, Çokokrem'lerin haddi hesabı yoktu. Tüm paramı harcardım lan. Birbirimizi 20 sene sonra tekrar bulduk tabii Facebook'tan, o aynı al yanaklar duruyor hâlâ, boyu da minicik. Ama neyse ki kilo almamış, öyle petit bir şekilde kalmış. Eğer çok tombul bir şey olsaydı, sorumlu hissedecektim kendimi, günde 500 kalorilik çikolata yedirdiğim için kıza. Ehuehueuhhue. Aaaah Zeynep ah, en sevdiğim isimlerden de biri olmuştur Zeynep ismi hep... Sonra Zeynep'in babası Amerika'ya gitmişti, tabii ki ailesini de götürmüştü. İkinci sınıfın ilk günü okula gelip öğretmenimizin "çocuklar Zeynep Amerika'ya gitti, arkadaşınıza mektup yazacağız tamam mı" cümlesini duyunca başımdan aşağıya kaynar sular dökülmüştü... "Vay Amerika vay" demiştim... Ama unutmam da çok zaman almadı, sınıfta bir sürü kız vardı, kız peşinde koşma hayatım ikinci sınıfta renklenmeye başlamıştı. Ulan Ülker ve Eti firmaları o senelerde benden ne para kazandılar be arkadaş. Hahahahaha...

Zil Çaldı...

"İlk seneyi Okuma Bayramına değinmeden bitirmek olmaz" deyip o olaya dalacaktım ki, bir baktım yine yerim bitmiş... Bu arada yazı bitirmek için "zil çaldı" başlığını kullanmam çok lüzumsuz bir klişedir, ileride yazarlık falan yaparsanız, bu tür basit ve geyik şeyler yapmayın gözünüzü seveyim. :) Neyse... Yazmayı çok seviyorum, okumayı seviyorum, iletişimi seviyorum, sizleri seviyorum... Önümüzdeki ay kaldığım yerden devam edeceğim, sonrasında da Amerika'da eğitim konusunda güzel tüyolar ve süper gazlamalar ile serime devam edeceğim. Şimdilik hepinize mutlu baharlar arkadaşlar!!!



HAYALET GEMİ

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Ortalama olma hakkımı istiyorum!

İnsan dediğimiz şey aslında bir nevi kimyevi madde olan hormonların kontrolünde olan droid gibi bir varlık. Bilinç sandığımız şey aslında bedenin içinde sorgusuz sualsiz takılabilen hormonların hangisinin baskın geldiğinden ibaret. Dolayısıyla bilince "özgür" demek ne kadar mümkün bilemiyorum… Şimdi arkadaş, sen bu hormonları manipüle edecek şeyleri tetiklediğin zaman, cesur adamı korkağa; tok adamı aça çevirebiliyorsun. Türlü reklâm faaliyetinde sübliminal ne varsa sünger gibi emiyorsun bilincin altına doğru. Psikanaliz dediğin şeyi Sith lordu gibi kullandığın zaman karşındaki adamın zihni oyun hamuru oluveriyor. Modern hayatın içinde maruz kaldığımız ya da kalmak istediğimiz ne varsa o şeylerle simbiyot gibi takılıyoruz.

Peki, müzik ve bizim halet-i ruhiyemizi belirleyen hormonal denge arasında ne kadar tehlikeli bir ilişki var, farkında mısınız? Bunu ilkin yolda yürürken ya da bir yerde otururken başında kulaklık olan insanları görünce fark ettim. Mesela, bir tanesi dalmış uzaklara, muhtemelen aşık olduğu kadını kötü adamların elinden kurtarıyor! O gözler istemsizce kısılıyor, bakışlar derinleşiyor, oturulan göt lobu sürekli yer değiştiriyor. Adam orada kendi filminin kahramanı resmen, artık kulağında hangi melodi gümbürdüyorsa… Öteki muhtemelen kendini 7 farklı kameradan izliyor, on binlerce kişinin izlediği bir konserin yıldızı olmuş; şarkının sonunda 15 dakikalık solosunu atmış, kan ter içinde sahneden ayrılırken, locada hangi groupie'yle halvet olacağının hayalinde… Geçenlerde bir cafe'de kitap okurken sırt sırta oturduğum eleman "hık, yeayk, pırk" diye civciv sesleri çıkarıyordu. Artık nasıl gazlandıysa, diyaframında sıkışan hava istemsizce fırlıyordu dişlerinin arasından…

"Lan sanki sana olmuyor mu?" diyorsunuz… Oluyor. Ben kendimi çok fena kaptırıyorum. Üniversitede okurken Orta Bahçe'ye atla girdiğim oldu. Fakülte binasına chariot'la daldım, ne diyorsunuz… Bana yüz vermeyen kızı, okulu basan ajanlardan falan kurtardım. Eski işimde, plaza koridorlarında takılırken Alien'la köşe kapmaca oynadım. Hep bir kendini bilmezlik, hep bir ön plana çıkma, hep bir kahraman olma… Sonra müziktir, sinemadır, sübliminal mesajdır derken kel kafamın içinde bir düşünce hasıl oldu: Ben ortalama olma hakkımı istiyorum arkadaş! Maruz kaldığımız her şey bir iteliyor bizi…

Hani doğduğumuz andan itibaren sürekli bir yarış içindeyiz ya… Ailenin içinde bile sürekli yeğenle, kuzenle karşılaştırılıp uyuz olursun. Okulda sürekli bir şeyleri senden daha iyi ezberlediği için kafasına taç takılan tipler vardır. Hep en iyi yapacaksın, bileceksin. Tamam, belki gen seçilimi ortalama insanın karşı cins tarafından beğenilmemesini gerektiriyordur; o yüzden de kızlar en iyi gitar çalana, en iyi üçlük sallayana hasta olurlar. Babalar daha güçlü olan oğullarını daha bir takdir ederler (Denethor hesabı…). Sonucunda da toplum içinde kabul görme, beğenilme kaygısı her yerimize işler, kız tavlayacağım diye John Petrucci olur çıkarsın. Ben diyorum ki ortalama olmak da bir haktır. Big Lebowski gibi pasifist pasifist takılma şansımız niye alınıyor ki elimizden? Ha dersin ki "sen takıl kardeşim, sonucuna da katlanırsın." E, ben de tam bundan bahsediyorum işte… Toplum beni bağrına basacak, "şahane adam bu" diyecek kaygısıyla sevdiğim, ucundan tutmak istediğim ya da istemediğim her şey birbirine girdi. Böyle zihnim, benliğim abomination gibi bir şey oldu, n'oldum ben?

Ben diyorum ki ortalama olmak da bir haktır. Big Lebowski gibi pasifist pasifist takılma şansımız niye alınıyor ki elimizden? Ha dersin ki "sen takıl kardeşim, sonucuna da katlanırsın." E, ben de tam bundan bahsediyorum işte...

Demem o ki… Her şeyden de anlamayıverin. Her şeyde iyi olmak zorunda değilsiniz. Edebiyattan çok iyi anlamayıverin ama klasikleri okumuş olun. Kimse için değil, kendiniz için… Hoşlanıyorsunuz, seviyorsunuz, kendinizden bir parça buluyorsunuz diye okuyun. Sergiye, konsere gittiğinizde, söz operadan, müzikten açıldığında anlamıyorsanız, "anlamıyorum" deyin. İlginiz varsa, sonradan gider öğrenirsiniz. Hiçbir şeyi ama hiçbir şeyi kabul görmek, birine kendinizi beğendirmek için yapmayın. Ortalama olma hakkınızı arayın. Dinlediğiniz, okuduğunuz, oynadığınız her şey samimi olsun. Modern saçmalıklar içinde neye maruz kalıyorsak, birileriyle yarıştırıyor bizi. Zengin ol, en iyi arabayı kullan, en iyi evde otur; böylece toplum eteklerini öpecektir. Kanmayın arkadaş! Bir gün bir şey yaparsanız ve o yaptığınız şey para ederse kimse eteklerinizi öpmesin… Kimsenin de üstüne basmayın. Ha, şu da var tabii: Ortalama olma hakkınızı da, istiyorsanız arayın. Birileri söylüyor diye değil…





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Başlıksız

Ay başından beri Serpil "Köşe yazacaksın unutma bak" deyip duruyor. Evet köşe yazacağım bu ay, nasıl unutabilirim ki? Yazdım da… hem de üç tane. *"Ben hep ait olmamayı istedim. Bir toprağın, dilin, kültürün, milletin sınırlarında hapsolmamayı"* diyordu ilk yazım, "Ötekine özlem" koymuştum başlığını. Hem memleket kavramını hem de çok renkliliği işliyordu. Ama üçüncü paragrafında sıkıldım. Çünkü sıkıcıydı. Belki daha havamda olduğum bir zaman oturup düzgün yazabilirdim.

Sonra başka bir köşe yazısına giriştim, "ses:akıl". Akıl ile kafamızın içindeki şeytanların mücadelesini anlatıyordu. Amansız bir savaş, sert bir yazı, karanlık tarafımın uyanışı ve derin derin nefesler. Ama yazının bazı yerleri fazla depresif olmuştu, şöyle ki…

"Onlar seni üzerken aklın neredeydi? Yalanlara kanarken aklın neredeydi? Başkaları mutluyken, sen ağlarken, başkaları mutluyken, sen başarısızken, başkaları mutluyken, sen yalnızken, başkaları mutluyken, sen kaybederken aklın neredeydi? Bırak… Şimdi bırak. Nefret etmek hakkın. Kendinden. Acıtmak hakkın. Kendini. Devril. Buracığa kıvrılıver, gömül yere doğru, karanlığa doğru ve başını kaldırma sakın. Bulamasın kimse seni burada. Uyu, çürü, unutul, hepsi geçsin, sen kalmasın, o zaman bitecek hepsi!"

Benim için çok önemli şeyleri, çok özel şeyleri anlatıyor "ses:akıl". Bu yukarıdaki paragrafta ses, akıla amansızca saldırıyorsa da sonradan nefes gelip aklı kurtarıyordu. Sonu güzel, mutlu bir şeydi yani. Ama sonra bu dergiyi 35 yaşın altındakilerin de okuduğunu hatırladım. Yazının özünü çözemeyen, yazıda birbiri ile savaşan üç karakteri fark edemeyen birinin, çok ama çok ters bir yerlerinden alabileceğini fark ettim. Akıl ağır bastı, sıfırdan bir yazıya başladım.

Öncekilerin tersine naif ve eğlenceli bir yazı olarak başladı "Nötr: Tarafsız | Farksız | Edersiz". Evrenin kanunları ve nereden geldiği üzerine, biraz matematik, biraz şaka, bolca kişisel dünya görüşü falan…

"Eğer ki evrendeki tüm kanununların bir üst kanunu varsa, tüm gerçekleri kapsayan, soruların hepsini bir yerde toplayan ve hiç zorlanmadan cevaplayan, o da her şeyin toplamının sıfır olduğudur. Çoğu insan 2+2=4 görür varoluşu veya 0+0=4 olarak ama 2-2=0'dan ibarettir sadece. Bilimin bu denli yetersiz ve dinin bu kadar anlaşılmaktan uzak olmasını başka nasıl açıklarsınız ki? Yo hayır iki 2 ve bir – değil evren elbette, ama zorlanmadan cevaplayacağını söylemiştim değil mi? En basit cevaplar daima en kendini beğenmişleri değil midir?"

Nihayet güzel bir köşe yazıyorum derken bir baktım ki Big Bang'e safsata, Yaradılışa kafa karışıklığı demişim. Sonra arada bir iki espiri, fıkra falan yumuşar gibi oldu ama bütün bir Türk halkının faşist olduğunu iddia ettiğim noktada dur dedim (that escalated quickly!). Ne diyorduk nerelere geldik!

Sonunda vazgeçtim. Bu ay benden basılabilir bir köşe çıkmayacak. Sırf yazmış olmak için de işkembemi zorlamayacağım. Memeleket ne dediğini bilmeyen zeka özürlü köşe yazarlarıyla dolu yeterince.

Bu ay köşemi yazamadığım özür dilerim. Alın size bir dolu patates.

Ve elbette ki spotsuz!!!



Posta İdaresi



"Gelecekte, elimde baston varken bile oyun oynayacağım. (Hatta akıllı baston!)"

Geçenlerde yeni web sitemiz için bir Gezenti galerisi oluşturuyordum, posta kutusunun dibine kadar inmem gerekti. Ta 2008'de eli titreye titreye mektup yazanların bugün affedersiniz eşek kadar olduğunu gördüm. Bir yandan her türlü kıtayı, ülkeyi, kültürü gezip tozmuş Oyungezer. Kendi kendinin kahramanı olmuş.

Posta *kuyusunun* dibindeyken altımda diz boyu çamur, kuyunun ağzında yeni doğan güneş, ve üstüme yağan mektuplar vardı. O mektuplar şimdi burada, altmış altıncı Posta İdaresi'nde.



Ayılar ikiye ayrılır: (1) Ayı - (2) Yuh, ayı.

✉ SOHBETİMSİ

Merhaba Eren, nasılsın? Nasıl gidiyor hayat?

Merhaba Kadir, hoş geldin. Hayat sanki yokuş yukarı gidiyor. Tepedeki manzaranın elbet güzel olacağı düşüncesiyle avunuyorum.

Bugünlerde o kadar çok haber aldım ki dünyada neler olacak inanamaz hale geldim. Teknoloji ve insanoğlu açısından çok önemli gelişmeler, hatta tehlikeler meydana gelecek. Şimdi bu neden bahsediyor diye düşüneceksin, şöyle açıklayayım: Ocak ayının dergisinde Atari Mindlink adlı bir ürün ile 1983 yılında oyunları akıl yoluyla yönetmenin hedeflendiği, ancak yan etkileri olduğundan üretilemediği anlatılmış. Geçenlerde izlediğim bir anime olan Sword Art Online'da NerveGear adlı bir cihaz geliştiriliyor ve cihaz beyin nöronlarıyla MMO oynamamızı sağlıyordu. Havada uçuyor, yeteneklerimizi beynimizle gerçekleştiriyor, çantamızı el hareketleriyle kontrol edebiliyoruz... Buradan şuraya gelmek istiyorum; eğer 1983 yılında kaş hareketleriyle bir şeyler yapılması başarıldıysa, şu yaşadığımız yıllar içinde bahsettiğim NerveGear çoktan üretilmiş, piyasaya sürecek olan şirketin elinde bir koz olarak raflarda duruyordur. Her anime sever Sword Art Online izlesin ve Ocak ayının dergisini edinsin, o metni okuduktan sonra ne demek istediğimi anlayacaksınız. Hatta ve hatta ben PS4'te böyle bir hamlenin atılacağını düşünüyorum.

Beyin gücüyle, daha doğrusu aracı bir uzuv olmadan, doğrudan beyinden alınan sinyalleri yorumlayarak kontrol sağlamak uzun zamandır üzerinde çalışılan bir konu. Hatta dört beş yıl önce biz bile böyle bir ürünü incelemiştik Organize Sanayi'de. Fakat bildiğimiz kadarıyla *hâlâ* tüketiciye yönelik bir ürün olacak kadar güvenilir değil bu teknoloji. Neden, bilmiyorum. İnsanların çıktısını bilgisayarlara girdi olarak sunmak mı, yoksa tam tersi mi daha zor diye düşünür dururum... Onların bizi anlaması mı daha kolay, yoksa bizim onları anlamamız mı?

Geleceğin geç gelmek gibi bir huyu var. Yıl olmuş 2013, hani nerede A Space Odyssey? Nerede uçan arabalar? 2062, Jetgillerde gördüğümüz gibi mi olacak? Sanmıyorum.

Yakın zamanda yaygınlaşmasını beklediğim iki teknoloji var. Birincisi, Oculus Rift'in öncülük ettiği sanal gerçeklik cihazları. Henüz kendim deneyemedim elbette ama deneyen herkes ki bazıları sözüne güvendiğim insanlar, inanılmaz heyecanlı. Kafanıza taktığınızda bambaşka bir dünyada, kafanızdan çıkardığınızda rüyadan uyanmış gibi hissediyorsunuz. Bugünkü olanaklarla karşılaştırıldığında, tam anlamıyla bir "game changer".

Diğer teknolojiyse, doğrudan oyunlarla ilgili olmasa da, 3 boyutlu yazıcılar. Düz dokümanların ya da resimlerin değil, 3B modellerin çıktısını almanızı sağlayan bu yazıcılarla basit takılar, figür ve oyuncaklar, yedek parçalar, ya da çok daha işlevsel şeyleri evinizde kendi başınıza üretebiliyorsunuz. Kâğıt veya mürekkep yerine başka özel malzemeler kullanıyorsunuz tabii. Neler yapılabildiğinin bir örneğini www.shapeways.com adresinde görebilirsiniz. Ben kendi kendinin bir kopyasını üretebilen yazıcıyı gördüğüm an "budur" demiştim zaten.

Ben Atari salonlarında büyüdüm. Evimde de bir Atarim vardı. Babamın cebinden para araklamam olsun, dedemden anneanemden para istemelerim olsun, hepsi sırf jeton alayım da oyun oynayabileyim diyeydi. Kuzenimin PlayStation aldığını duyduktan sonra hafta sonları sürekli oradaydım; elimizde fazla oyun seçeneği olmadığından 007 James Bond oynardım. İnternet kafeler yaygınlaştı, bu sefer de oralardan çıkmaz olduk. En sonunda 2007'de evimize PC alındı ve tam bir oyunsever (goyun) haline geldim. Ama PC oyuncusu olmadığımı ve bir kol ile yatağa uzanarak oyun oynamanın benim için biçilmiş kaftan olduğunu biliyordum. Maddi sıkıntılar yüzünden asla bir konsolum olmadı ama PS2 ve PS3'ü kafelerde sürekli denedim. Şimdi buradan şuna bağlayacağım: Ben yurtta kalan bir üniversite öğrencisiyim ve konsol almam imkânsız. Ancak bu sene içerisinde eve çıkma ihtimalim var. Bir adet PS3 alıp zaman içinde de geriye dönük oyunları oynamalı mıyım? Artık onun devri geçti, zaten denemişsin, bekleyip yeni konsolu al mı dersin, yoksa al keyfine bak mı dersin Eren?

Bence şöyle yap: Oynamayı düşündüğün oyunların bir listesini çıkar. Kaç oyun var, kaç para tutuyor, bu oyunlara ne kadar zaman ayıracaksın bir hesabını yap. Eğer değeceğini düşünüyorsan, alabilirsin. PS4'ün çıkmasına daha uzun zaman var ve ilk çıktığında bayağı tuzlu olacağını tahmin ediyorum.

Madem ki başında oturmayı pek sevmiyorsun, alternatif ve daha hesaplı bir çözüm olarak PC'ni bir nevi konsola dönüştürmenin yollarını arayabilirsin. Görüntüsünü televizyona aktarıp eline kablosuz bir kontrol cihazı aldın mı hem benzer bir deneyim elde eder, hem de PC'nin getirdiği avantajlara sahip olursun.

Şu sıralar o kadar çok konsol çıkıyor ki önümüzdeki günlerde bilgisayar platformu bile Valve sayesinde konsol çağına geçecek. Sanırım ben de bir Steam Box edineceğim ve MMO oynamam gerektiğinde ona bağlanacağım. Masaüstü devri miadını doldurdu gibi, değil mi? İşim gereği kullanacağım bilgisayarlar da tablet olur, yani masaüstündeki o kablo kalabalığından eser kalmaz.

Masaüstü PC'ler daha uzun yıllar aramızda olacak, özellikle de tüketiciden çok üretici konumunda olan kullanıcılar için. Bilgisayarı sadece internette gezinmek için kullanan çok büyük bir kitle vardı ve bu insanlar aynı işi telefonunda, tabletinde de yapabiliyor artık. Bir devrin kapanıp bir yenisinin açılmasından ziyade seçeneklerimiz artıyor diyebiliriz. Steam Box da bir konsoldan ziyade, alternatif bir PC olarak girecek hayatımıza.

Lise 2'den bu yana her yaz çalışıyorum ve bu durum o kadar keyif verici ki anlatamam. Kazandığın paraya acıyarak harcayamamak... Bu seneki hayalim de yaza kadar çalışarak Work and Travel programıyla Amerika'ya gitmek. Yaptığım hesaplarda bunu kolaylıkla gerçekleştirebileceğim gözüküyor ama parayı biriktirip babamın "gitme" naraları ile hayalim son bulabilir. Eğer gidersem eylül ayında döneceğimden o zamana

kadar yeni nesil konsollar çıkmamış olabilir, Apple'ın iWatch'u çıkarsa onu, bir adet iPhone 5 ve yeni bir bilgisayarla buraya dönmeyi planlıyorum. Bir Goyun fotoğrafı da gönderirim artık. Oralara gitmişken bu üç hakkınla şunları al diyebileceğin bir şey var mı? (Ucuz ucuz ürünler, oh mis.)
Amerika'dan telefon almak biraz problemli, zira çoğu hatlı satılıyor. Geçen yılın sonunda çıkan, hem de çok ucuza çıkan Nexus 4 var alabileceğin. 16GB'lığı Google Play'de 349$ ki yaklaşık 630TL ediyor. Bu ürünün Türkiye satış fiyatı 1400TL... İlgini çekiyorsa fotoğraf makinelerine de bakabilirsin. Benim Sony'nin NEX serisinde gözüm var mesela.

Okuduğum dergilerde hep Baldur's Gate oyununun en iyi RPG olduğunu duydum, ancak Diablo'nun yeri nerede?
***Diablo*'nun türü biraz daha farklı. Action-RPG ya da hack&slash diyoruz ona.**

Ben bu iki oyunu da çıktığı dönemlerde oynamadım. Sırf denemek için arkadaşın babasının oyun arşivinden araklayarak PC'ye yüklemiştim. Kadir denince akla RPG gelir ve piyasadaki çoğu MMO ve RPG'yi oynamışımdır. Hatta arkadaşlarım arar, "Kadir şu oyunu denedin mi? Nasıl?" diye sorar. Ancak bu grafik işi benim kafama takılıyor. Bu efsanevi oyunları deneyip oynamak istiyorum ama olmuyor, ısınamıyorum. Ne yapabilirim?
Bu oyunları ne kadar süre denemiştin acaba? Bak ben geçen sene ilk *Witcher*'ı oynamaya başladığımda ki kendisi çok daha yeni bir oyun, grafiklerini de dövüş mekaniğini de yadırgamıştım. *Enhanced Edition* böyleyse ilk hali nasıldı acaba diye düşünmeden edememiştim. Fakat dört beş saat dayandıktan sonra alışmak bir yana, başından kalkamaz oldum. Rol yapma oyunlarını sevdiğine göre bence o eşiği atlattın mı sen de ısınırsın oyunlara.

Önümüzdeki yıllarda evimin tamamen teknoloji ürünleriyle dolu olduğunu, "açıl televizyon, xxx filmini aç da izleyeyim" şeklinde naralar attığımı, başka bir odaya geçerek MMO'larımı oynadığımı, televizyonumda konsolum bağlı olduğunu işten geldiğimde açayım oynayayım diyebileceğimi hayal ediyorum. Gelecekte, elimde baston varken bile oyun oynayacağım (hatta akıllı baston :P).
Bir an *Bastion* dediğini sandım. Elinde *Bastion* varken başka oyun oynanır mı diye düşündüm. Aklıma *Transistor* geldi, tanıtım videosundaki müzik geldi, açtım tekrar dinledim.



"Anne, bunu alabilir miyiz? Bak hediye oyun da veriyorlarmış."

Şimdilik sohbetimiz bitiyor. Kendine iyi bak, tekrar bu mısralarda karşılaşmak dileğiyle. Bu arada 10 Mart'ta 20'ye giriyorum (yaşlandık be). Nice yıllar demeniz dileğiyle, hoşça kalın.
Kadir Kurtlu

Geleceğin hayal ettiğimizden farklı çıkmak gibi bir huyu var. Huylu huyundan vazgeçmiyor, nice yıllar geçip gidiyor, en azından iyi geçmesini diliyoruz Kadir. Hoşça kal (sen yaşlandıysan biz ölelim).

✉ THE NAMEFATHER

Eren Abi'yle mi görüşüyorum?
Alo? Evet, Eren Abi benim.

1- En az kaç insan aynı anda farklı şeyler söylerse uğultu oluşur?
İki kişi konuşurken üçüncüye uğultu düşer.

2- Yeni bir dergi çıkarırsanız adı Rüya Tamirleri olabilir mi?
Cesur Yeni Dünya olamayacağı kesin.

3- Bir isim önerisi daha: Yeni Xbox'ın adı 720 değil, 6! olsun.
Haftalardır bunu düşünüyorum Semih. Rüyalarıma giriyor... Artık pes ediyorum: Anlamadım! :(

Teşekkürler, iyi günler...
Semih Etiğ

Rica ederim. Sana iyi günler, kendime de Semih Etiğ yerine Jessica Nigri'li rüyalar dilerim.

✉ YILLAR SONRA TEKRAR

İyi günler sevgili Oyungezer ailesi. Mesaja İngilizce klavyeyle başladığımı fark edip Türkçeye geçmek üzereydim ki, "başladığımı" yazmak on dakikamı alınca izninizle Rus göçmeni gibi konuşmaya devam edeceğim, kusuruma bakmayın.
Biz düzelttik, merak etmeyesin.

Ne zamandır yazmıyordum size, hatta belki 7-8 yıl olmuştur. O zamanlar bir senenin son sayısında benim yazdığım mail'den bir kısmı "yılın mesajları" tarzı başlıklı bir bolüme koyup 13 yaşında beni bir gururlandırmıştınız ki anlatamam. Şimdi 20, hatta neredeyse 21 yaşına geldim ve bu mail de dergide çıkarsa yine aynı gururla arkadaşlarıma gösterip, hava atıp, onların boş ve ayıplar bakışlarına kavuşacağım.
Arkadaşlarına mektubu yayımlanan herkese on yüz bin milyon TL verdiğimizi de söylersen belki fikirleri değişir. Bu satırları okur okumaz kredi kartı numaranı, son kullanma tarihini ve güvenlik kodunu gönder ki senin de hesabına yatıralım hemen.

Öncelikle donanım kısmınızla ilgili bir öneride bulunayım. Yıllardır PC oyunlarının orasından burasından kısayım, gölgeler medium olsun ne olacak, haydi texture da az pişmiş olsun benden değerli mi, unit scale'i de mi düşüreyim, yok artık, PS3 oynarım daha iyi lan diyen biri olarak, yeni aldığım laptop'u herkese önermeden geçemeyeceğim. Toshiba Qosmio x875-q7380 olmalı tam açık adresi, umarım doğrudur. Kendi kazandığım parayla almış olduğum ilk bilgisayar olması bir yana, Far Cay 3'ün, Crysis 2'nin oyunu ilk çalıştırdığında en uygun ayarlar olarak Ultra'yı kendiliğinden seçmesi, paha biçilemez bir mutluluk. Laptop'uma kendimden iyi baktığımı söyleyebilirim. Kendim bile kirlendikçe duş alırken, onu her gün özel beziyle spreyiyle bebeğine bakan baba gibi temizliyorum. Muhteşem bir cihaz, herkese tavsiye ederim.

Far Cry, Crysis demişken, oyunlardaki bu ok-yay patlamasına ne sebep oldu çok merak ediyorum. Her aksiyon oyunu okuyla yayıyla geliyor artık. Şikâyet ettiğimden değil de birbirinden mi özeniyorlar anlamadım.
***Assassin's Creed III* ve *Tomb Raider*'ı da unutmayalım. Yeni bir konsept değil ama geçen yıl içinde ok-yay kullanımında bir artış var gibiydi. Öyle denk gelmiş de olabilir, ardında anlam aramaya değmez diye düşünüyorum.**

Bu arada Crysis 3 ile, daha doğrusu şirket olarak Crytek'le ne kadar gurur duysak azdır bence. Bazı Alman asıllı Türk futbolcular orada burada iyi takımlarda oynayınca, bir kelime Türkçe bilmeseler de ulusça evlat gibi göğsümüze basıyoruz. Yerli kardeşler bence çok daha fazlasını başardı, kendilerine teşekkür ederim şahsım adına.
Son oyunda Türkçe çeviri konusunda biraz özensiz davranmış olsalar da özverileri takdire şayan. Hazır İstanbul ofisi de açılmışken bundan böyle daha iyisini bekliyoruz Crytek'ten.

İki sayı öncenin Oyunezer'ini yazan yazarınıza da teşekkür ederim. Kusura bakmasın ismini hatırlayamadım ama o Walking Dead'i ne güzel ezdi öyle. Yok yılın oyunuymuş, vesaire. İnteraktif bir kitap en fazla, ne oyunu. Süper hikâye, süper anlatım, ama "kararlarınız oyunun akışını değiştirir" ibaresini koyup da müşteriye yalan söylemenin ne gereği vardı. Lego Lord of the Rings'de bile kararlar daha çok etkiliyor oyunu. Oynasam mı oynamasam mı kararı mesela. Yüzüklerin Efendisi'ne borç bilip aldım, iki aydır GTA ikonunun altında masum



Film ekibini bir araya topladık, ama iletişim konusunda sıkıntı var.

Çorap fetişinin korkutucu boyuta ulaştığı an.



masum bakıyor bana masaüstümden. Ne sıkıcıymış be arkadaş.
Her oyun zaten herkese göre değil, *LEGO LotR* da her Yüzüklerin Efendisi hayranına göre değil. Birkaç ay önce ben incelemiştim ve de pek memnun kalmamıştım doğrusu. *Walking Dead*'i henüz oynamadım, bir şey diyemeyeceğim.

Önce bir baktım, sonra bir daha baktım, ama "En Sevdiğimiz 50 Dizi" içinde Friends'i göremedim. Ben mi göremedim, bir daha mı bakayım bilmiyorum, çok üzüldüm. Yılların Friends'cisi olarak alındım. Bir de son olarak Ekran Dışı'nın giriş sayfasında Damla Hanım animasyon dünyasındaki en sevimli kız çocuğu olarak Vanellope ve Agnes'i listelemiş. Monsters Inc.'ten Boo duymasın, o bir damla ağlasa hepimizin kalbi parçalanır burada, benden söylemesi.
İzleyecek dizi arayanlar için güzel bir kaynak olmanın yanında, bence bazılarımız için bir kendini sınama fırsatı oldu geçen ayki bu yazımız. Oyunlar söz konusu olduğunda "Şunu niye incelemediniz", "Şuna niye düşük puan verdiniz" tarzı serzenişlerle sürekli karşılaşıyoruz. Bu kez aynı durum farklı bir konu için geçerliydi; forumda da laf edenler oldu. Dolayısıyla bunları sana değil, ortaya söylüyorum Yiğit. "Gelmiş geçmiş en iyi diziler" dememişiz; hayli kişisel bir başlık atmışız yazıya. Zaten sayfa başına beş dizi sığdırmaya çalıştığımız için belli ki her istediğimizi söyleyememiş, paylaşamamışız. Bir düşünün: Bizim sevdiklerimiz sizinkilerden farklı olamaz mı? Olsa ne olur? Sevdiğimiz diziler uyuşmadı diye kendini kötü hissetmek, hele ki üzerine bir de çıkışmak garip gelmiyor mu size de?

Çok sevdiğiniz o diziyi orada göremeyenin yarattığı his var ya, ona iyi bakın. Farklı düşünmenin, farklı şeylerden haz almanın sırrı var o hissin içinde.

Veda ederken şunu da sormadan geçemeyeceğim: Bir keresinde Kanyon'da sinemaların önünde Sinan Abi'yi görmüş, "Severek okuyoruz, çok sağ olun" demiştim. O da "Teşekkürler" demişti. Bir sorun bakalım, hatırlıyor mu acaba. Hatırlamazsa eğer lütfen hatırlatın, çok severek okuyoruz.

Alfabemin yetersizliğinden ve mesajın uzunluğundan dolayı tekrar affınızı istiyorum. Ama olur da yayınlarsanız, bu şekilde yayınlayın lütfen. Yoksa mesajın yüzde doksanında dediklerim bir şey ifade etmeyecektir, "sıkıntı" olmasın. Çok teşekkürler. Severek okumaya devam edeceğiz. İyi günler, kolay gelsin.
Yiğit Bireroğlu

Pışık. Ketçap. Fıstıkçı Şahap. Yaşasın Türkçe konuşmak! Pijamalı hasta yağız şoföre çabucak güvendi. Bahçede acı jambonlu zayıf tavuk göğsü pişir. Hayvancağız tüfekçide bagaj törpüsü olmuş! Pangramlar, pangramlar...

✉ **ERENOKKO**
Merhaba Eren Abi. İnşallah başlığa kızmazsın, eğer kızdıysan özür dilerim. Samimi bir ortam olur düşünmüştüm. Hepinizi selamlıyor, sevgilerimi iletiyorum (Sinan Abi'nin Black Flag ön incelemesi süper olmuş, tadından yemiyor).
"Erenokko"nun benim bilmediğim gizli bir anlamı olmadığı sürece, sorun yok. Gerçi, olsa da sorun yok. Sözlerin sahibine ait olduğunu bu yaşıma kadar öğrendim çok şükür.

Sene ya 2007 ya da 2008. Miran anneannesine giderken gözü bayideki bir dergiye takılır: Oyungezer.
- Anne, bunu alabilir miyiz? Bak hediye oyun da veriyorlarmış.
- Tamam, ne kadar bu? 7 lira mı? Oğlum, ne var bu dergide bu kadar para vereceğiz? Gel, zaten geç kalıyoruz.
Her Oyungezer alışımda bu anım aklıma geliyor :D Neyse, sorularıma başlıyorum:

1- Oyunculara özel fare, klavye, kulaklık gibi araçların fiyatı neden bu kadar yüksek?
Oyuncular için üretilen ürünlerin çoğu yüksek performans alabildiğin ürünlerdir ve oyuncuların işine yarayacak ek özellikler taşır. Ayrıca bir karizması olur; çoğunda deyim yerindeyse daha vahşi renk ve tasarımlar kullanılır. Bu yüzden benzerlerine göre daha pahalıdır diyebiliriz.

Babamın bir arkadaşı elektroniklerden iyi anlar, faremi değiştirecektim, ona sordum. "Fuzuli şeyler bunlar, bir fareye en fazla 40-50 lira verilir" dedi.
Babanın arkadaşı kısmen haklı. Birçok ürün değerinin çok üstüne satılıyor ve daha uygun fiyatlılar da gayet işini görüyor. Fakat fuzuli olduğu kısmına katılmıyorum. 100 liralık iyi bir ürünü iki sene kullanmakla 50 liralık ortalama ürünleri birer sene kullanmak aynı şey değil; kullanım ömrü satın alınan ürünlerde önemli bir etken. Diğer yandan, bilgisayarın kasasına onca parayı bayılıp gerisini boşlamak sıkça yapılan bir hata. Saatlerce üzerinde oturduğunuz sandalye, bakıştığınız monitör, elinizin altında tıkırdattığınız klavye ve fare hem performans hem de sağlık açısından çok önemli.

Bana bir ekipman listesi hazırlar mısınız? Fare ve klavye Logitech, kulaklık Asus olursa iyi olur ama Razer de kabulüm. Fiyat çok önemli değil ama çok uçuk olmasa sevinirim.
Bunları bana değil de Tamir Atölyesi'ndeki Mert'e sorsan daha iyi olur. Benim sana verebileceğim şöyle birkaç tavsiye var:
- Eğer yeterince paran varsa, klavye-fareyi set olarak değil, ayrı ayrı almayı düşün. Sonuçtan daha memnun

@oyungezer

giovanni auditore'yi abdullah avcıya benzettin ya oyungezer. tişikkirlir sipirmin. **(Ozge Nakkas, @ozgenakkas)**

Oyungezer'den Brütal Legend esprisi: ÜŞÜDÜYSEN ÜSTÜNE ICED EARTH. **(Osman B. Özdemir, @SonZamanGezgini)**

Dün aldığım Oyungezer'i hunharca açıp koklamak. 2 yıl geçti. **(Erkut Soyer, @ErkutSoyer)**

Oyungezer Level falan yalan. ProGamer vardı eskiden, DMC3 tam çözümü hala elimde tehey. **(Nurofenci, @BogartBeyler)**

Evde hanımın günü var, sokakta kaldık, maca da gidemedik. kahve + *@oyungezer* . Universite ne ara bitti, ne ara dinozor olduk? **(Mücahit Can, @dichrott)**

Durmak yok kill videosu yollayacagim alacagim o rp'yi! *@oyungezer* **(Safa Enes, @pfalx)**

Su an cok duygulandım mart sayısı oyungezer dergisinde postam yayımlanmis :(sevinçten kalbim de pir pir değişik bi duygu :D **(Ahmet Mephisto, @1903Deathnote)**

Yine dokunan yazılar var oyungezer'de. Biri de *@pebblesinmymind* 'ın. pic.twitter.com/ETvfYBsMq1 **(melinda, @melissavalentz)**

Ophiocordyceps unilateralis diye yazılır; okumaya tenezzül edilmez. *#thelastofus #oyungezer* **(Özde Şenol, @ozdesays)**

Mart sayisinin en sahane kismi "en sevdimiz 50 dizi" kismi olmus. Rehber kitapcik mubarek :)) *@oyungezer* **(Zozeidon, @Zozeidon)**

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Arife günü yalan söyleyenin bayram günü yüzü kara çıkar.

Gezenti — Çağan Mungan



Çağan, ocak ayında gerçekleştirdiği 10 saatlik uçak yolculuğunu Oyungezer ile hafifletmiş. Madem dergimi yanımda götürüyorum, fotoğrafımı da çekerim demiş. Amerika'nın Florida eyaletinden, Orlando şehrinden sevgilerle göndermiş.



Bir Gezenti de Mert Sertel'den, 10 Mart'ta İzmir'de yapılan God of War Ascension lansmanından gelmiş.

"Fuzuli şeyler bunlar, bir fareye en fazla 40-50 lira verilir."

kalırsın.
- Marka bağımlısı olma. Bazı markaların çoğu ürünü iyi olsa da her markanın her ürünü iyi değildir. Örneğin bazılarının malzeme kalitesi diğerlerine göre kötüdür, ya da tasarımında ciddi bir problem vardır.
- Bu tür şeyleri oturup kendin araştırmayı öğrenirsen gelecekte çok işine yarar. Daha sağlıklı kararlar verir, daha az kazık yersin. İlk hedefin iyi ve kötü kaynakları birbirinden ayırt edebilmek olmalı.

2- En büyük hayalim oyun geliştiricisi olmak. Activision, Ubisoft, EA gibi firmalarda çalışmak istiyorum. Hangi üniversiteyi okumam lazım?
Hayalin oyun yapmak mı, yoksa o firmalarda çalışmak mı? Oyun yapımcısı olmak için okulunu okuman gerekmiyor ki zaten böyle bir bölüm yok ülkemizde, en yakını bilgisayar mühendisliği. Zaman ayırıp kendi başına öğrenmen gerekiyor bunu. Büyük firmalara girmekse apayrı bir mevzu.

3- Dergiye yazar alımındaki şartlarınız nedir?
Ubisoft neyin olmazsa Oyungezer'e de razıyım diyorsun, öyle mi? :) Şartlarımız kısaca şöyle: İnsan olmak, oyuncu olmak, yazabilmek.

4- Size Diyarbakır surları temalı bir Gezenti fotoğrafı yollasam kabul eder misiniz?
Gelen her fotoğrafın başımızın üstünde yeri var. Yayımlayıp yayımlamayacağımızsa tamamen fotoğrafın güzelliğine ve aynı ay gelen diğer fotoğraflara bağlı.

5-Sinan Abi'nin davetiyle OGZ ofisine gelip röportaj yapacaktım ama kısmet olmadı. Yazın gelebilir miyim?
Gelebilirsin. Gelmeden önce haber verebilirsin.

6- Hem Level hem OGZ alıyorum. Şubat sayılarında DmC incelemesinde Volkan Abi 9 verirken Tuna Abi 7,5 vermiş. Anlamadım, açıklarsanız sevinirim.
Verilen puanları değil, incelemelerin içeriğini karşılaştırmanı öneririm. *DmC*'yi oynamadığım gibi Tuna'nın yazısını da okumadığım için bir şey diyemiyorum, haklı sebepleri olabilir.

7- Dergiye bu kadar oyunu nasıl alıyorsunuz? Oyunlar biraz pahalı değil mi?
Hepsini dergi kasasından satın almaya kalksak biraz tuzlu olurdu dediğin gibi. Çoğu oyun zaten Türkiye dağıtıcısı tarafından bize gönderiliyor. Bazıları da incelemesini yazacak olan yazarın zaten kendisine satın aldığı/alacağı bir oyun oluyor, sorun olmuyor dolayısıyla.

8- Eğer OGZ ofisine gelirsem Diyarbakır'dan istediğiniz bir şey var mı?
Malabadi Köprüsü. Şarkısıyla birlikte.

Ne çok soru sormuşum yav! Neyse Eren Abi, sorularım bu kadar. İnşallah yayınlarsın, devamı da gelecek ileriki aylarda. Hepinizi çok seviyorum, iyi ki varsınız. Serpil Abla'dan daha çok inceleme istiyorum (Serpil Abla'ya da selam, Tuğbek Abi'ye de bittabi Volkan Abi'ye de). *(Bu ayki SimCity incelemesini sana adıyorum Miran – Serp.)* Diyarbakır'dan sevgilerle.
Miran Özalp

Karşıki aşiretten bir kıza gönül verdi, aşkı uğruna her gün bu köprüye giderdi **(ben köprüyü henüz geçemedim, siz bir sonraki mektuba geçiniz).**

✉ MERAK NE GÜZEL ŞEY

Merhaba Eren, merhaba Oyungezer. Bu, Posta İdaresi'ne yazdığım kaçıncı mektup olacak bilmiyorum. Her seferinde tamam bu sefer tükettim derken aklıma seni oyalayacak yeni sorular geliyor. Aslında Google'dan aratıp cevabını bulabileceğim sorular da oluyor ama o zaman konuşmuş olmayız ve yorumunu alamam. Bu mektupları cevaplamak ne kadar zamanını alıyordur merak ediyorum. Dünya döndükçe ve Posta İdaresi devam ettikçe ben burada olacağım.
Bunun hesabını önceden yapmıştım aslında. Mektupların durumuna, araştırma yapma gereksinimime ve ruh halime göre sayfa başına 3-5 saat arası ayırmam gerekiyor, bir Posta İdaresi ortalama 16 saatimi alıyor dolayısıyla. Son altı ayın verileri: 14:58:00, 18:54:00, 17:27:00, 12:34:00, 09:07:00, 17:16:00. Şubatta gaza mı gelmişim, yoksa teknik bir arıza mı olmuş emin değilim.

1- Bazı oyunların notları içerdiği teknik sorunlar ya da eksikliklerden ötürü kırılıyor. İlerde bunları kapatan yamalar çıktığında da notlarında bir artış olmalı ama ne Oyungezer'de ne de diğer sitelerde, dergilerde not artışı gibi bir şeye rastlamadım. Yanlışsam düzelt beni.
Tabii bu dediğinin tam tersi de olabiliyor. Mesela en son Polygon, *SimCity*'nin puanını 9,5'tan önce 8'e, daha sonra da 4'e düşürmüştü. Nedeni malum. Basılı dergide bu tarz düzenlemeler daha zor. İlgili sayfayı doğrudan güncelleyemiyorsun; en erken bir sonraki sayıda, bir yere bir not düşmen gerekiyor. Bizde bu ancak önceden konsol sürümünü incelediğimiz bir oyunun daha sonra PC sürümü ele alırken vuku bulabiliyor. Ya da eğer bir oyunun hakkını veremediğimizi düşünüyorsak başka yerlerde bahsediyor, hiç olmadı yılın en iyi oyunlarını anarken üstünde duruyoruz. Ama ilk puanı olduğu gibi kalıyor dediğin gibi.

Bu soruya ek olarak, Oyungezer, Türkiye dışında ne kadar tanınıyor? Bir oyun hakkında Oyungezer'in verdiği not gözüküyor mu?
Metacritic gibi bir yerde kayıtlı değiliz, açıkta bir yerde görünmüyor yani notlarımız. Sadece bazı donanım üreticilerinin sitesinde Organize Sanayi'de verdiğimiz Editörün Seçimi ödülü sergileniyor bildiğim kadarıyla. Ama oyun dağıtım firmaları yaptığımız değerlendirmeyle ilgileniyor tabii. Bir oyunun tanıtım videosuna, *"'Two thumbs up.' -Oyungezer"* yazmasa da kendi iç toplantılarında, sunumlarında kullanıyor. Bir de doğrudan kendi tanık olduğum bir durum, Blizzard'ın Avrupa ofisinde bir sürü yabancı derginin arasında bizim *Wrath of the Lich King* kapaklı sayımızı da görmekti ki çok sevinmiştim.

2- Oyunların ne kadar sattığını gösteren bir site var mı?
www.vgchartz.com adresinden oyunların haftalık ve toplam satışlarının yanı sıra platformlara göre dağılımını da görebilirsin.

3- Sadece maddi sorunlardan ya da erişilebilirlikten değil, laf yememek için de korsan tercih edilebiliyor. Çünkü orijinal oyun, film, albüm aldığımızda "Bedavası varken niye para verip aldın?" gibisinden sorulara maruz kalabiliyoruz. Korsan kitap bedava olmasa da bu sefer de daha ucuza alabileceğimiz için laf yiyoruz. Orijinal ürün almak kötü, saçma ve kerizlikmiş gibi bir yargı var ve bu beni rahatsız ediyor.
İdeal şartlar altında hem oyunları herhangi bir ücret ödemeden oynayabilmemiz, hem de o oyunlar üzerinde emek sarf edenlerin karşılığını başka bir şekilde alabilmesi gerekir. Bugün farklı şartlarda yaşadığımız için oyunlara para veriyoruz, hepsi bu.

4- Oyunlardan eskisi kadar keyif alıp alamadığımızı tartışaduralım bir noktayı atlıyoruz. Çocukluğunda, gençliğinde oynayan ama şimdi oyun oynamayan, hatta hiç oyun oynamayan insanlar var ve ben bunu daha çok garipsiyorum.
Oyun oynamak ile oyuncu olmak arasında bir fark var ki en iyisi ben susayım, Serpil'in geçen ayki köşe yazısı konuşsun.

5- İngilizce konuşurken hiç takıldığın, pratik sorunu yaşadığın oluyor mu?
Oluyor tabii. Türkçede bile oluyor, İngilizcemin halini sen düşün. Yazılı iletişim daha rahat, zira aniden yanıt vermem gerekmiyor ve internette sürekli İngilizce konuştuğum için alışkınım.

Ne benim sorularım biter ne senin zamanın yeter. Şimdilik kaçıyorum, kendinize iyi bakın. Bu sefer sen bana bir şarkı öner.
Alp Pektaş

Omnium Gatherum'un son albümü Beyond nefis. Açılış parçası Luoto ve ortalardaki Who Could Say favorilerim. Bir de geçenlerde Last.fm'deki bir kullanıcıdan özel mesaj aracılığıyla bir öneri aldım ki ilk kez bu şekilde karşıma çıkan bir şeyi beğeniyorum: My Personal Murderer. Streets of Sheryl albümünden (ücretsiz olarak indirilebiliyor) Angel in Coma ve iki parçadan oluşan Soulmelt önerilerimdir.

Nisan mektuplarının sonuna geldik, Nisan şakalarının sonuna gelemedik. Gelmeyelim. Ama bu sayfayı burada, yarı şaka yarı ciddi bitirelim.
-Eren Okka

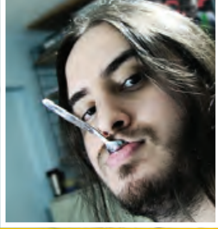

1960'ların gelecek kurgusuyla bugünkü bir mi?



PIXEL



HEYTIRSGONAHEYT



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
-Swans, Philm, Michael Schenker konserlerine gidilir.
-Hadouken!, The Strokes, Depeche Mode, Woodkid, Yeah Yeah Yeahs albümleri dinlenir
-Barfi!, Stoker, Gambit, Evil Dead, Oblivion filmleri izlenir.

Bilmeyenler için belirteyim; beni Oyungezer Online'da buradakinden daha sık görebiliyorsunuz. Online taraftaki işim aslında dergidekinden daha fazla diyebilirim. Her gün, günün büyük bir bölümünde online durumdayız. Oyun gündeminde ve ona bağlı oyun kültüründe ne olup bittiği radarımızdan genelde kaçmıyor, tabii uyumuyorsak. Sektöre bu kadar yakın durmak yanında elbette onu tüketenlerle de yakın durmayı gerektiriyor. İşte tam bu noktada bazı şeylerden dert yanmak istiyor, mezemi hazırlıyorum bir yandan.

Yeni nesil konsollar acayip olmasa da yeni nesil okuyucumuz, daha doğrusu oyuncu tayfası biraz acayip. Toleransın sıfır olmasını geçtim; tolerans sahibi insanları çileden çıkarmayı bir achievement sayılıyor. Hayır dostum; birini kırmak, birinin sana sinirlenmesini sağlamak, sana gıcık olduğunu bilmek aslında sana bir şey kazandırmıyor. Muhtemelen karşı tarafa da uzun vadede bir etkin olmuyor ama bazı insanlar daha hassas; haksız, kırıcı eleştiriler ve hakaretler onları küstürebiliyor ve bunu da kimse yargılayamaz.

Örnek vereyim... Yazının olduğu yerde, yazım yanlışı da vardır. Olmaması gerekir ama vardır. Tıpkı bug'sız oyun olmaması gibi. Bu bug'lar bildiğiniz gibi sonradan tespit edilip düzeltilebilir, ki yazılı mecralarda da durum pek farklı değil. Önemli olan tespit edip düzeltebilme gücü bulmaktır. Ama yeni nesil tüketici, sadece bize karşı da değil, her yazılı mecrada bu tip "buglara" sıfır tolerans gösterdiği gibi bunu nefretini kusmak için fırsat olarak görüyor. Büyük bir hata! Sanal zannettiğiniz alışkanlığınızın gerçek hayatınıza sirayet etme ihtimalini düşünün... Sizi sevdiklerinizden uzaklaştıracak, daha karamsar biri haline getirecektir. Sevgi dolu olmanızı, sevginizi herkesle paylaşmanızı, sürekli gülümsemenizi beklemiyor kimse, merak etmeyin, ama nefretle beslenenleri de sevemiyoruz. Twitter, Facebook, forum, OGZ Online yorumları gibi sizden pek çok mesaj alabildiğimiz platformlara göre konuşuyorum tabii ki bunları. Hani bazen "neden bizi görmüyorsunuz, bize cevap vermiyorsunuz?" diye haklı bir serzenişte bulunuyorsunuz ya, işte bazen molalara denk geldiğimizden o.

BİRAZ DA PRENSESLER PRENS KURTARSIN!

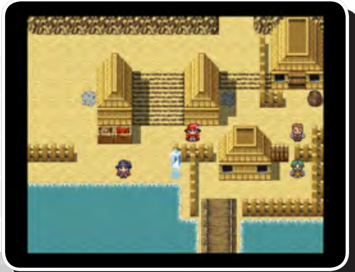
ROM hack ile düzenlenen oyunların türlü ilginçliklerine alıştık ama bunların bazen ihtiyaç karşılamak doğrultusundaki garip hallerine bir türlü alışamadık. Bu seferki haberimiz Mika Mika isimli bir YouTube kullanıcısından geliyor. Üç yaşındaki kızının güçlü bir kadın karakter ile Donkey Kong oynayamamasına isyan etmesi üzerine karakterleri düzenleyerek oyunu Pauline'in Mario'yu kurtarması üzerine tersine döndüren örnek baba, YouTube'u kırdı geçirdi. Sadece bir hafta içerisinde iki milyon izlenme sayısına ulaşan Donkey Kong: Pauline Edition'ı izlemek ve indirmek için http://tinyurl.com/ogz-donkey adresindeki linke göz atabilirsiniz. **–Berkan**



HAYRAN YAPIMI 16-BIT FINAL FANTASY GELİYOR!

"Evren yok olsa da Final Fantasy oyunları çıkmaya devam edecektir." –Nietzsche

Jacob C ismindeki bir Final Fantasy hayranı, Final Fantasy 11 Online'ın detaylarını işleyerek 16-bit klasik bir Super Nintendo oyunu çıkarma hazırlığında. Henüz projesinin ortalarında olan Jacob, daha yayınladığı birkaç görsel ve oyun parçalarıyla birlikte eski toprak Final Fantasy severleri heyecanlandırmayı başardı. En geç mayısa kadar oyunu tamamlayacağını belirten Jacob, tüm online parçaları alıp bir şekilde tek oyunculu sisteme aktaracağını söylüyor. Bizden söylemesi, sizden heyecanlanması! **–Berkan**



CAPCOM MEGA MAN'Lİ LAPTOPLAR SATMA HAZIRLIĞINDA

SEGA'nın laptop dünyasına adımından sonra bir donanıma yaklaşma haberi de Capcom'dan geldi. Öncelikle Japonya'da bu yaz satışa çıkaracakları Mega Man temalı laptoplarını tanıtan Capcom, kullanıcılara da ne görmek istiyorlarsa onu vereceklerinin sözünü veriyor. http://rockman-ultrabook.com adresindeki oylama ile belirleyeceğiniz ürün görsellerini ileride laptoplarınızda görmeniz mümkün.





HALF-LIFE 14 YIL SONRA MAC VE LINUX İLE BULUŞTU

Oyun dünyasının daima en gözde olmuş oyunlarından biri olan Half-Life, bunca yıldır PC kullanıcılarına olan tekelini sürdürüyordu ki, kimin aklına geldiyse bir anda işler değişti. Tam 14 yıl sonra Steam üzerinden Mac ve Linux için de çıkış yapan oyun bu saatten sonra ne kadar satar tartışılır ama artık huzur içinde ölebiliriz. 9,99$'lık fiyatını sürdüren oyun, tekrar oynamak için hâlâ güzel bir alternatif (kaçıranlar için demiyorum artık, bir zahmet).

DEAD CYBORG

"Eğer FPS oyunlarında keşfetmeye düşkünseniz, eski text-adventure oyunlarını veya sci-fi klasiklerini (Lem, Dick, Bradbury gibi) seviyorsanız, bu oyunu da seveceksiniz" şeklinde özetliyor yapımcı Endre Barath, Dead Cyborg'u. Dead Cyborg aslında üç bölümlük bağımsız bir oyun. Hatta o kadar bağımsız ki tek kişinin elinin altında çıkıyor, hem de sadece yeterince bağış elde edilince yapılmaya başlanıyor. İlk bölümün üzerinden iki yıl kadar geçmişti ki ikinci bölüm de geldi, hatırladık kendisini.

Dead Cyborg, kendi tabiriyle, yaşam ve ölümü anlatıyor. Bunu da olabildiğince basit dile getirmeye çalışıyor. Çoğu zaman bir şeyleri altı çizilmiyor, gözünüze sokulmuyor. Okumayı sevenler bol bol detay okumakla meşgul olacak bu oyunda mesela. FPS kamerasından point&click oynadığınızı düşünün; o kıvamda işte. Ama bunda düşman yok, korku efektleri yok. Bu kısmı ne kadar basit olsa da bölümler oldukça özenli hazırlanmış. Her şey 3B ve olabildiğince güzel renklendirilmiş. Cidden tek kişinin bu kadar işin altından nasıl kalkabildiğini anlamakta güçlük çektik. Çok iyi bir işçilik, çok iyi bir hayalgücü bulunuyor Dead Cyborg'ta (Endre, modelleme için Blender kullandığını açıklıyor, meraklılarına). Şu anda üçüncü bölümün %10'u bitmiş durumda örneğin ve oyun pek çok bağış sitesinde de hayranlarını bekliyor. Steam Greenlight'ta ilk 50 içinde mesela. Bölüm başı 2-3 saat oynama süresi olduğunu düşünürseniz, şu anda hazırda 4-6 saatlik, ücretsiz, bir adventure keyfiniz var. Bekletmeyin deriz.

-Volkan

deadcyborg.com / Oyungezer DVD







UNUTULMAZ SERİLER

TEST EDE EDE, KALMADI KALMADI...

TEST DRIVE

Daha mini mini bir birinci sınıf olduğum günlerde abimin arkadaşının bilgisayarında ilk kez **Test Drive** oynadığım günü dün gibi hatırlarım. Oyunu direkt arabanın içinden oynamanın akıl almazlığı yetmezmiş gibi kaza falan yapınca da camları bile kırılıyor, benim beyin hücrelerimse dünyaya UFO'lar inmiş kadar inanılmazlık yaşıyordu. Görün işte nereden nereye geldi oyunculuk gençler. Üçüncü oyununda "Oyunun MIDI'lerini açmak oyunu yavaşlabilir" mesajı veren bir seriden bahsediyoruz burada, boru mu? Tabii ki bu muazzam olayın üzerinden neredeyse 20 yıl geçti (yaşlanıyoruz vesselam) ve Test Drive serisi ne zaman gerçekçilikten uzak bir yarış oyunu istesem hep benimle oldu. Millet Gran Turismo'da falan arabayı yolda tutmaya çalışırken bense kuzenimle saate 200km'ye yaklaşan hızlarla sorunsuz biçimde viraj almakla meşgulduk, TD6 sağ olsun.

Accolade'nin ellerinden çıkma 87 yapımı (oha lan resmen benimle yaşıt) ilk oyun araba içi kamerası, zamanına göre gerçekçi sürüş ve çarpışma dinamikleri derken resmen yarış oyunu türünde bir devrim yarattı ve uzun yıllar bu işin öncüsü olmayı sürdürdü. Ta ki piyasaya Need for Speed, Gran Turismo gibi rakipler çıkana kadar! Piyasanın tekelden çıkmasıyla gerçekçiliğin öncüsü seri bir anda tam ters şekilde arcade yönüne doğru yardırdı ve benim gibi kadim takipçileri haricinde direkt baş aşağı gitmeye başladı. Ki aslında alakasız oyunlar olan Le Mans, Eve of Destruction, V-Rally gibi yan oyunların başına son bir çırpınışla Test Drive markası eklenmesi de hep çaresizliğin ürünüdür.

İnat ve ısrarla ayakta kalmayı sürdüren seri şimdiyse **Unlimited** oyunlarıyla "Ben daha ölmedim!" demekte ki ardı ardına gelen facialarin ardından hiç de fena olmayan oyunlardı bunlar bana sorarsanız. Ama bir fanboy'a sormak ne kadar doğru orası size kalmış tabi. Ama hız hissiyatı verme konusunda serinin hala başarılı olduğu konusunda ısrarcıyım, zira ortada çarpışmalar olduğu zaman size kahkahalar attıracak kadar gerçekçilikten uzak bir fizik motoru var ortada. TD:Overdrive'la 8 kişilik bir arkadaş ekibinde test edildi, onaylandı.

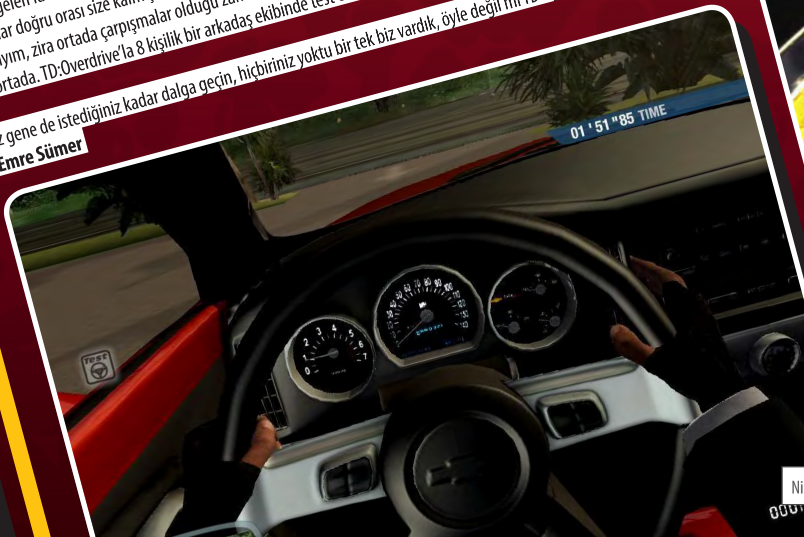
Siz gene de istediğiniz kadar dalga geçin, hiçbiriniz yoktu bir tek biz vardık, öyle değil mi TD'ciğim?

-Emre Sümer









MUSTAPHA CAIRO

Ha, şu bizim Mustafa!

Esinlenildiliği çizgi roman Xenozoic Tales ya da oyunun bizzat kendi adı dururken koskoca bir oyunun üstüne tek başına oturmak, topu topu kaç oyun karakterine kısmet olmuştur, sorarım size. "Hadi bir el Mustafa atalım" yerine "Cadillacs and Dinosaurs oynamaya ne dersin?" diyeni hangimiz ciddiye alır? Hangimiz yadırgamaz? Hele ki "Xenozoic Tales" diyenin Allah yardımcısı olsun.

İlerlemeli oyunları baş tacı yapan milletimizin gençliği tarafından bizzat Mustafa olarak Türkçeleştirilen Mustapha Cairo, bozuk paraların jetona dönüştürüldüğü yıllarda pek bir popülerdi hatırlarsanız. Ki asimilasyon konusunda ne Mustafa'nın (bakın ben bile alışmışım) Afroamerikan olması ne de soyadının Cairo olması milletimiz tarafından da pek ciddiye alınmamıştı. Lakin kendisinin "Türk gibi güçlü" deyiminin aksine oyundaki Speed sınıfı karakter olduğunu hatırlatmak üzücü olduğu kadar tarafsız oyun dergiciliği anlayışımın bir gereğidir pek kıymetli jeton canavarı dostlar.

Bizim tarafımızdan pek bilinmemekten ziyade önemsenmese de kendisi çok iyi bir mühendis olan Mustafa, dinozor ve insanların kardeş kardeş yaşadığı 26. yüzyılda dinozor kardeşlerine artan gizemli eziyetler sonucu dostları Jack, Hannah ve Mess'le yollara düşmüş, bu vahim olayın hesabını da gene bizzat dinozorları tekme tokat döverek kesmiştir. Gel de Türk deme şimdi bu adama?

Kendisiyle olan dostluğumuz bir oyun sürdü diyebiliyorum, çünkü oyunun bir de Cadillac sürmeli shooter bulamacı şeklindeki rezil devam oyununa çok azımızın şahit olduğuna inanmak istiyorum. Tabii ki sarı şapkasına hasret dostlar bir de çizgi roman ve çizgi film serilerine de göz atabilirler ama bu Allah'ın belası lisans olayı yüzünden şimdilik ne bir devam oyunu ne de klasik oyunun port'unu bekleyin derim. Dönen tekmeler bir süre daha rafa anlayacağınız.

Ey gidi koca çınar, "I'm a bad mamba jamba" dediğin kadar varsın hakikaten.

-Emre Sümer

KİMLİK

Boy & Pos: 1,98m - 68kg
Yaratıcı: Capcom
Mesleği: Mühendislik, dinozor hakları savunuculuğu, dinozor dövmek
Favori Platformları: Arcade, PC, Sega-CD







PSN



DARKSTALKERS RESURRECTION

Sen ölme e mi?

Boşuna dememişler Capcom sevmeyeceği eşeğin önüne ot atmaz diye, adamlar artık her yeni oyundan önce kamuoyunun nabzını yoklar bir ruh haline de büründüler artık. "Darkstalkers are not dead" gazının ardından seriyi mezarından kaldırmak istiyorsanız sizi Night Warriors: Darkstalkers' Revenge ve Darkstalkers 3'ün toplama paketi olan Resurrection'a da davet ediyoruz, zira Capcom oyuna olan ilgiye göre seriye yeniden hayat verebilirmiş. Şimdi bir şey derdim ama neyse. Klasik korku filmlerinden fırlamış karakterlerin tipik Capcom dövüş hamuruyla yoğurulmuş olan oyunumuzda yenilik olarak HD desteği ve uzun süredir gerçekten kullananın olup olmadığını merak ettiğim "İzleyici modu" gibi tonla yenilik mevcut, ama aralarından en ele gelenleriyse tutorial, bonuslar ve online turnuva modu. Sizi bilmem ama yıllardır beni çekmeyi başaramadı Darkstalkers serisi ama siz bir şans vermek isterseniz bundan iyi bir fırsat da bulamazsınız doğrusu. **-Emre Sümer**

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 13 Mart
Fiyat: 15$, 1200 MP
Yapımcı: Iron Galaxy Studios
Oyuncu Sayısı: 1-2



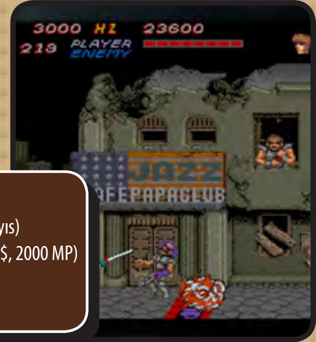
XBLA



CAPCOM ARCADE CABINET

30 dolara evinize atari salonu kuruyoruz

Şu sonu gelmez klasik oyun port'larıyla tatlı belamız oldu desek yanılmayız Capcom için ki bu sefer hakikaten kallavi geliyorlar. 10 günde bir çıkacak üçlü oyun paketleriyle toplam 15 oyun! Ki ben bu yazıyı yazarken 1942, SonSon ve Pirate Ship Higemaru'yu içeren son paket çıkmamıştı bile. Ghosts'n Goblins, Commando, Gun Smoke, Legendary Wings gibi efsaneleri içeren paketler her zaman olduğu gibi HD desteği, dip switch ayarı, online modu gibi bir çok ekstra ve en önemlisi de oyunlara yenilikler katan Casual Mode içermekte. Sağ olsunlar sizi sonuna kadar özgür bırakan Capcom üçer oyundan oluşan paketleri 5'er dolara satıyor, lakin tamamını almak isterseniz Mayıs ayında da 30 dolar gibi bir yeni oyun ücretini gözden çıkarmanız lazım. Hatta bu paketi alanlara da iki adet oyun da hediye edilecekmiş ama onların isimlerini burada ifşa etmeyeceğim, merak edin biraz. Ama döverim ben bunları. **-Emre Sümer**



Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 20 Şubat (Tamamı 21 Mayıs)
Fiyat: Paketler 5$, 800MP (Tamamı 30$, 2000 MP)
Yapımcı: Capcom
Oyuncu Sayısı: Hey gidi koca çınar!

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: Huf hof huf...
Sinan: Tubeeek! Tubeeee!
Tuğbek: Huf huf! Kovalama boşuna, vermem!
Sinan: Tubek kaçamazın! O kaseti alıcam senden!
Tuğbek: Olmaz, abimden aşırmak için neler çekt... [Taşa takıl] ANAM!
Sinan: Aha yakaladım!
Tuğbek: Ya alma ya, hem senin komodorun yok ki, nasıl oyniycan?
Sinan: Hele kaseti alayım, sonra senin komodoru alıcam! Annen bir şey demiyor senin odana girmeme nasıl olsa :)
Tuğbek: Yooooo! SamandaFoks'um!
Sinan: Niahah! SamandoFoks için en yakın dostunu toz toprak içinde bırakan, hain arkadaş!
Tuğbek: Bari beraber oynayaydık, ben de göreydim.
Sinan: İyi de annenler?
Tuğbek: Onlar İzmir'de :)
Sinan: E desene olm, yarım saattir kovalatıyorsun kendini! Nispet eder gibi bir de ZamandaFoks kaseti sallıyorsun burnuma!
[Az sonra]
Sinan: E amma yükledi bu!
Tuğbek: 70'e kadar yüklerdi normalde, ama bu turbolanmamış 150'ye kadar bekliycez.
Sinan: Aha yüklendi galiba!
Tuğbek: Hoyt! Başlıyor olm!
Sinan: Eee, ne diyor bu bakalım: Samantha... Fox... Strip... Poker...
Tuğbek: Poker mi?
Sinan: Sen biliyor musun poker?
Tuğbek: Yoo, sen?
Sinan: Yoo...
Tuğbek: Ya üff, aç o zaman vizırd ofvor oynayak...
[Tam o anda]
Nurhan Teyze: Merhaba çocuklar, küçük bavulu unutmuşuz, Gebze'den geri dön... O TV'deki ne??!
Tuğbek: Ag... Ağa... Ane... A
Sinan: Hıb... Annem çağırıyo galiba... Ben bi... Bü...
Nurhan Teyze: Kaçmaaa, anneni arıyacağım birazdan. Küçük terbiyesizler sizi!

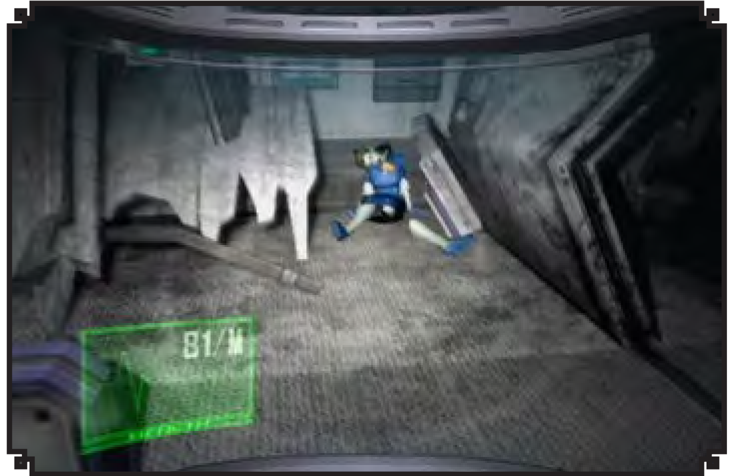
BATAN GEMİNİN OYUNLARI BUNLAR!

Şimdi kendinize küçük bir test yapın, rastgele bir oyun türü seçip o türün en sevdiğiniz oyununu birkaç saniye içinde aklınıza getirmeye çalışın. Eğer uzun süre üzerinde düşünmezseniz bu cevap çok muhtemelen yakın zamanda çıkmış ve çoğunlukla bilindik bir yapım olacaktır. Gelelim bir de yazlık pantolonunuzdan kalma, cebinizde bulduğunuz fıstığın vereceği sevince. Bu dosyamızda tıpkı o fıstık gibi kenara köşeye sıkışmış ama bir o kadar da "fıstık" gibi oyunları bildireceğiz sizlere. Bir de, aslında başlığı "Adları Bilinmeyen Taş Gibi Oyunlar" diye atmak vardı ama seviyeli kitleyi kışkırtmak işimize gelmedi. **-Berkan Cesur**



ECHO NIGHT

99 yapımı bu güzide PlayStation oyunumuzun ilginç bir durumu var. PlayStation 2 için çıkan serinin ikinci oyunu Echo Night: Beyond, gayet kitleler tarafından sevilip internet ortamında adından çokça söz ettirmiş olsa da nedense ilk oyununu ne kimseler merak etti ne de ikinciyle popüler olduktan sonra ilgisini artırabildi. Öncelikle en çok ilgimi çeken noktadan bahsedeyim: Bir hayalet hikayesinin içerisinde olduğumuz Echo Night'ın grafikleri tam anlamıyla "saykedelik". Nasıl başarmışlar bilemiyoruz ama o kısıtlı grafik imkanlarıyla Echo Night'ın yapımcısı From Software'in başardığı çok iyi bir nokta mevcut: Atmosfer! Richard Osmond'u canlandırdığımız oyunda Orpheus gemisinde kaybolan onlarca kişinin sırrını çözüyor, tüm bunları da elbet ve elbet o klişe sebep için yapıyoruz: Babamızı bulmak! Hikâye ne kadar klişe olsa da, adventure sevenlerin epey hatıra yükleyebileceği bu yapıma hâlâ şans verme imkanınız varsa, kaçırmayın diyoruz!



BATTLE FOR WESNOTH

Şu dünyada her şeyin ücretsiz bir alternatifi olduğuna inanmaya başlıyorum. Bu seferki retro, bilinmeyen ama muhteşem oyunumuzun adı Battle for Wesnoth. Sıra tabanlı strateji oyunu olan Wesnoth, sekiz kişiye kadar arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceğiniz bir multiplayer oyunu. Diablovari grafikleri biraz daha şirinleştirerek önümüze koyan yapımcılar, cross-platform olayını aşmış durumda! Oyun AmigaOS4'ten tutun DragonFly'a kadar 13 tane platformu destekliyor. Add-on ve neredeyse sınırsız sayıdaki hikâye modları ile bir başlarsanız başından kalkamayacağınız oyunda 200'ün üzerinde şekillenebilen altı sınıf mevcut. Ücretsiz harita düzenleyicisi ile oyuncuların kendi eğlencelerini kendileri yaratabilmeleri üzerine kurulmuş kaynak kodları şimdiden birçok yeni yapıma da yelken açtırmış durumda. Bu zamana kadar Wesnoth'u denemediyseniz, denemeniz halinde yeni yapımların birçok eksikliklerinin gözünüze daha çok batacağına emin olduğumu hatırlatıyor, bağımlı olmamak için sıkı tutunmanızı öneriyorum.



CARNAGE HEART

Eskiden Transformers mı vardı! Tamam vardı, ama filmi çıkmadan önce bu kadar ünlü değildi! Artdink tarafından yapımı üstlenen oyun, belki de bu zamana kadar bir oyunda kullanılmış en derin strateji öğelerine sahip. Bir robotun mekaniklerini geliştirerek sıra tabanlı strateji türünde maceralara atıldığımız oyun 1995 yapımı bir PlayStation oyunu. İnsan böyle güzel eski yapımların ne kadar çoklu oyunculuğa yatkın olduğunu görüp şimdiki tüm oyunlara zırt-pırt multiplayer özelliğinin eklendiğini görünce, eski teknolojilerin bu modlara sınırlı destek vermesine lanet ediyor doğrusu. Carnage Heart'ın oyun için "yazılım" geliştirme bölümü o kadar derin ve çeşitli ki, şimdiki oyunların yetenek ağacı şekillenmeleri devede kulak kalıyor. Oyunun sırf YouTube videolarını izleyerek bile günümüz oyunlarına taş çıkarttığını anlamanız mümkün. Çok sonraları PSP'ye de konuk olan Carnage Heart'ın bu versiyonunun da hiç fena olmadığını söyleyebiliriz. Gönül ister, günümüz grafikleriyle son kalite bir Carnage Heart oynayalım.

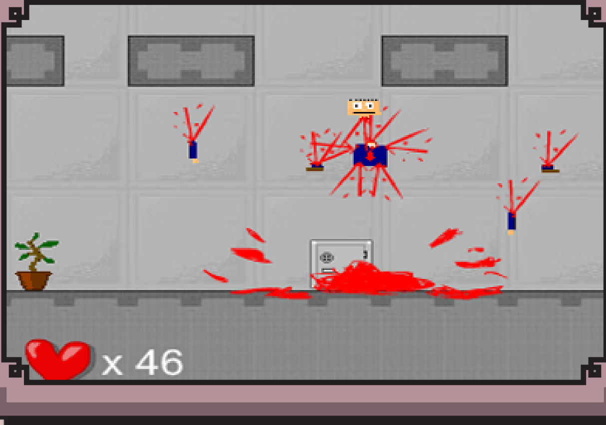




"Abondonware" diye bir kavram var. Bilmeyenler için özetlersek, "zaman aşımı" devreye girmişse veya yapımcısı öyle uygun görmüşse oyunun "bedava"laşmasıdır bu.

KAROSHI: SUICIDAL SALARYMAN

Oyunlarda amacınızın "hayatta kalmak" olmasından bıkmadınız mı? Peki ya gözden kaçırdığınız bir oyun var ve bu oyun tüm öğeleriyle sadece "ölmek" üzerine kurulu desek şaşırır mısınız? Bizce şaşırırsınız. Japonca'da fazla çalışmaktan ölmek anlamına gelen Karoshi sözcüğü (adamların bu tanım için bir kelimesi var...) oyunun tam da odak noktasını şekillendiriyor. Game Maker oyun motorunun ilk örneklerinden biri olan bu yapım, bağımsız oyun yapımcılarının çoğuna farklı bir ilham getirse de bir türlü hak ettiği popülariteye ulaşamadı. 50 zekice kurgulanmış bölümden oluşan bu platform oyununda tüm amacınız, farklı materyalleri kullanarak ne yapıp edip tahtalı köyü boylamak. "Böyle oyun mu olur ya!" demeyin. Karoshi ilk birkaç bölümlerinden sonra çıtayı fazlaca yükselten çok zor bir oyun. Karoshi'yi seveceğinizden eminiz ama emin olduğumuz başka bir şey daha var ki, bu oyunu unutamayacaksınız.

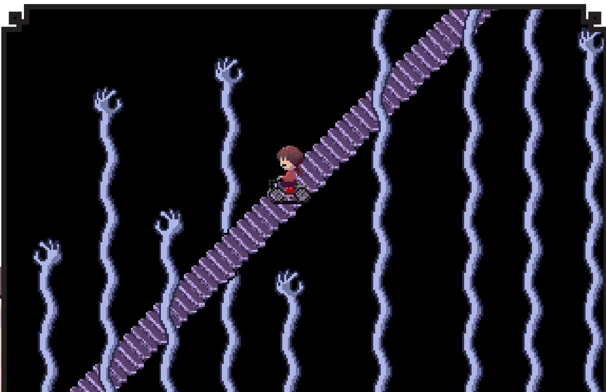


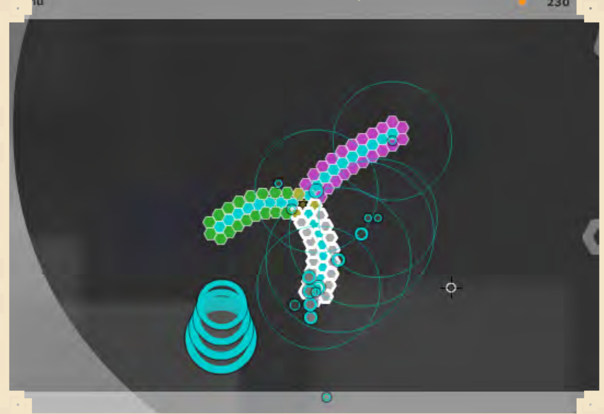


Bu sayfalardaki tüm oyunlar ücretsiz değil. Hatta kimisinin şu anda dijital satışı bile yok. Yeri gelince sadece elçilik de yapıyoruz. Belki bit pazarında görürsünüz de alırsınız diye şey ettik. Şey!

YUME NIKKI

RPG Maker tarzı oyun motorlarının yazılım dillerine az aşina olup da ilginç fikirlere sahip bağımsız yapımcıları biz oyun severlerle buluşturduğu su götürmez bir gerçek. RPG Maker'ın ilk örneklerinden biri olan Yume Nikki ise bu tarz oyunlara göre çıtayı biraz artırıyor gibi. Oyun motorunun RYO öbeği içerdiğine bakmayın, Yume Nikki sürreal öğelerle bezenmiş bir korku oyunu. Korku, ne kadar grafik gerçekçiliğine dayanmaya yatkın bir his de olsa, insan böyle başarılı retro yapımlarla anlıyor ki acizlik hissi aniden çıkan seslerle korkutmaya çalışan yapımları oklavayla döver. Bisikletli küçük bir kızı kontrol ettiğimiz oyunda düşmanınızı etkisiz hale getirmek için bazen trafik lambasına bile (!?) dönmeniz gerektiğini hatırlatalım. Perspektif ve boyut anlayışınızda kalıcı hasarlara yol açabilecek bu oyunun başından kalktığınızda, hayatın grafiklerini garipseyecek, hatta hatta düz bir düzlemde kapana kısıldığımız hissine kapılacaksınız. Bir oyun bunu nasıl başarabilir demeyin, bir deneyin, ben bizzat kefilim!





HEXCELLE

Her insan zaten hayatının belli başlı dönemlerinde bir altıgen olmak istemez mi? Baş ağrısıyla mı uyandın, hemen değiştir ağrıyan parçanı, acele etmen mi gerekiyor, yerleştir hız bloğunu. Evrim geçirmekte olan altıgen hücreleri bizzat kendi ellerimizle evrim basamaklarından tırmandırdığımız Hexcelle, aslına bakarsak bir strateji oyunu. Doğru kaynakları akıllıca yerleştirerek arena modlarında neredeyse sınırsız kombinasyonda farklılıklarla önümüze gelen diğer hex hücrelerine karşı mücadele ettiğimiz oyun bağımsız bir yapımcının elinden çıkmaca PC eğlencesi. "Garip oyunlar" türünün başını çekebilecek bu oyun, insanı taktiksel öğelerin ortasına oldukça ilginç bir şekilde bırakmakla kalmıyor, bir de bunu eş zamanlı aksiyon ile birleştirip kalp atışlarınızı da oyunun içerisine konduruyor. İlaçların vücut hücrelerimize yaptığı yaklaşım da aynı bu kadar eğlenceliyse, ben işi gücü bırakıp ilaç olmaya adıyorum kendimi arkadaşlar, görüşürüz.

LIERO

Ev arkadaşınızla bulaşık yıkama konusunda sıranın hanginizde olduğuna dair karşı fikirleriniz varsa, çözüm için Liero'dan daha güzel bir yöntem bilmiyorum (bu yöntemi uyguladık, çok memnun kaldık tarzı okur mektupları şu esnada beni çok mutlu ederdi). Silahınızı seçip aksiyona direkt dahil olduğunuz oyunda yapmanız gereken basit. Yanınıza bir arkadaşınızı alın ve klavyenizi bölüşerek işe koyulun! Ekranı iki parçaya bölerek platform mekaniklerine sahip bir arenada kapışmalar yapabileceğiniz oyunda akıcı hareket sağlayıp, hoplayıp zıplayabilmek için tüm araç gerece sahipsiniz. Seçtiğiniz silaha göre doğru stratejiyle düşmanı kıstırmanın ilk amaç olduğu Liero, Windows 95'lerden beri hayatta olup da hâlâ olması gerektiği yerde durduğuna inanmadığımız bir oyun. Ne kadar akla ilk gelen oyun fikri gibi dursa da, doğru akıcılığı ve kendi içinde sağladığı eğlence ile vazgeçilmez bir haftasonu akşamı eğlencesi Liero. Liero'nun tek kötü yanı online çoklu oyuncu desteği olmaması. Eh, klavye paylaşmak da sosyalleşmenin bizzat yanyana olması için kullanılan uçuk bir teknoloji zaten!



MERCHANT PRINCE

2001'deki ikinci oyunun kötü eleştirileri toplaması yüzünden eleştirilerle popüler olmuş Merchant Prince 2'nin pek görülmemiş ilk oyunu aslına bakarsanız hiç de fena değil. Sonraları Machiavelli: The Prince adıyla grafikleri geliştirilerek tekrar oyunculara sunulmuş bu oyun Rönesans esnasındaki İtalya'yı anlatmakta. Venedik'te başladığınız oyunda doğru strateji ve hamleler ile servetinizi ve hükmünüzü kitlelere yaymanız ana gündem maddeniz. Oyunun 90'ların başında az grafikli duruşu sizi yanıltmasın, Merchant Prince günümüz strateji oyunlarının bile erişmekte zorlanacağı derin karar ve oyun içi materyallere sahip. MS-DOS platformu için geliştirilmiş bu oyunun çok tatlı da bir multiplayer modu da var ki yüzünüzü gülümseteceğine eminim. Email odaklı bu multiplayer modunda, sıra tabanlı oyun modu direkt aklınıza gelen ilk mantıkta çalışıyor... E-mail ile!





SOLDAT

Bu evrende iki multiplayer karşılaşma efsanesi vardır, birincisi Half-Life'ın Crossfire haritası, ikincisi ise Soldat'tır! Ama ne yazık ki birinin arkasında Valve, diğerinin arkasında ise bizler olduğumuz için Soldat yaratıcılarının oyunu diğer rakipleri kadar ünlü etmesi mümkün olamadı. Ücretsiz olması sebebiyle zamanında geniş kitlelere ulaşsa da şimdi anlık oyuncu sayısının sunucu sayısından daha az olduğu bir oyuna dönüşen Soldat, yine de zaman öldürmek için güzel bir tercih olabiliyor. Çeşitli silahlar ve 64 resmi haritası ile çoklu oyuncu karşılaşmaları konusunda efsane değerler içeren oyunun Türkiye'de de ufak da olsa bir hayran kitlesi mevcut. Fizik tabanlı, aksiyonun bir saniye durmadığı bu yapım adeta zararlı bir bağımlılık gibi, başlandı mı bırakılamayan garip bir illet. Bunny jump denilen silah eşliğinde zıplamanın kaldığı nadir platform oyunlarından biri olan Soldat'a başlamak için hâlâ geç değil. Hele hele size eşlik edecek güzelinden bir arkadaş ortamınız varsa, bilgisayar başında zombiye dönüşmeniz kuvvetle muhtemel!

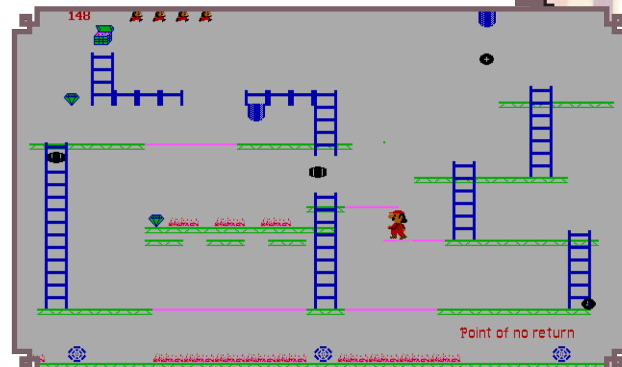


PRO PILKKI

Finlandiya'nın buz gibi havasından çıkma, buz dolu bir oyun Pro Pilkki! Kendine has underground bir hayran kitlesinden başka bileni az bulunan bu balıkçılık simülasyonunda saatler geçirmek, en iş gerektiren anlarda bile olası. Hatta bilin ki şu an okuduğunuz bu satırlar Volkan'a geç teslim edilmişse, bunun sebebi tam olarak bu oyundur *(Beyoğlu'nun gece hayatında check-in yapmandan anlamalıydım! –Volky)*. Oltanızın ucuna taktığınız kurtçuğun açısını dahi ayarlayabildiğiniz bu oyun size çok geniş oyun modları ve grafik sunmasa da, bağımlılık yaratacak bir yönü olduğu kesin. Oyunun yapımcılarının memleketi olan Finlandiya dışında ne kadar oynayanı, hatta ve hatta İngilizce kaynağı bile zor bulunan bu oyuna eğer avcılık simülasyonlarına yatkınlığınız varsa mutlaka bir göz atmanız gerekmekte. Online oynayarak diğer avcılar ile kozlarınızı paylaşabileceğiniz bu oyunda, tüm tuttuğunuz balıkların tüm özellikleri kayıt altına alınıyor. 2008'de geniş bir turnuvaya da tanıklık eden Pro Pilkki, Galata Köprüsü'nde üşümenizin yerine güzel bir alternatif olabilir. Haydi rastgele!

ALDO'S ADVENTURE

Öncelikle söylemeliyim ki, merak etmeyin Yıldo's Adventure esprisi yapmayacağım. Ana karakterin birebir Mario'dan, oyun yapısının neredeyse tamamen Donkey Kong'dan kopyalandığı Aldo's Adventure, ne kadar kopya içeriğe sahip olsa da can sıkıntısı giderecek basit bir platform oyunu. Tek amacınızın her haritadaki sandıklara yukarıdan düşen hareketli dairelerden kaçarak ulaşmanız gerektiği bu oyunda her şey çok basit gözükse de bazı bölümlerin akıllıca tasarlanması, oyunu hararetlendirebiliyor. Donkey Kong'un eksiklikleri yüzünden şamar oğlanına döndürülmesi durumunu kendi lehine çevirebilen Aldo's Adventure, o dönemin ücretsiz yapımlarına göre üst düzey bir oyun olsa da şu anda grafikler gözlerinizi yakıcı gelebilir. Şu devirde oynaması tahammül gerektirse de yıl kaç olursa olsun platform türünden daha çok ekmek yeneceğini çotank diye anlatan bir oyun Aldo's Adventure.



RING OF RED

PlayStation oyunlarını retro kategorisinde incelerken içim acımıyor desem yalan olur. Ring of Red 2000 yılındaki çıkışından sonra, 2011 yılında PSN'e de çıkıp arkasında Konami gibi güçlü bir yapımcıyı barındırsa da bir türlü yıldızını parlatamamış bahtsız bir oyun. CD-ROM teknolojisini PlayStation 2 için ilk kullanan oyunlardan biri olan Ring of Red, İkinci Dünya Savaşı'nı alternatif şekilde robot teknolojileriyle birlikte yorumlayan bir strateji oyunu. Sıra tabanlı strateji öğelerinin yanında eş zamanlı aksiyon içeren savaşlara da dahil olduğunuz oyunda bir tür karmaşası var desek yalan olmaz. Oyunun strateji öğeleri ne kadar varsa, en az bir o kadar da üç boyutlu savaş imkanları mevcut ve bu savaşlar eğlencesiz desek yalan olur. Japon oyun klişelerinden de hayli nasiplenmiş Ring of Red, şimdilerin modası olan steampunk akımına güzel bir alternatif oyun modası yaratabilirmiş aslında. Robotlar ve Naziler, çok ekmek çıkardı yahu burdan!



GRANDIA



Game Arts tarafından yapılan bu oyun Sega Saturn ve PlayStation'ın bilinmeyen en güzel oyunlarından. Sihirli bir taşın kendisine miras kalmasından sonra fantastik bir dünyada maceralarına başlayan Justin'i canlandırdığımız oyun, eski RYO'ların o güzel tadından buram buram nasibini almış. 2006'da Japonya'nın ünlü dergilerinden olan Famitsu'nun kendisini dünyanın en iyi 73. oyunu seçmesi sonrasında yıllar sonra ilgileri üzerine çeken oyun 2009 yılında PSN ağına da dahil oldu. Dahil oldu olmasına ama ciddi anlamda dünyanın en güzel oyunlarından biri olan Grandia, ne yaptı ne ettiyse kendinden söz ettirmek yerine bir türlü oyuncuları kendisine istediği kadar çekemedi. İkinci oyunu ile de efsanesini devam ettirmekte zorlanan yapımcılar, bu sefer oyunu Dreamcast'e de taşıdı ama sonuç yine beklenilen gibi olmadı. Buradan kendilerine Teoman'dan Olmuyor Bazen'i gönderiyor, Japon abilerime de saygılarımı sunuyorum *(dese de Berkan, Grandia kemik kitle tarafından başucu oyunu edilmiştir vaktiyle, gözden kaçırdık diyemeyiz! –Volky)*.



"Underrated" denilen oyunlar elbette bu kadar değil. Daha fazlası için Google emrinize amade. Nostaljiden ölmeyin ama!

BUNLARA DA BİR BAKIN!

StarTropics	The Path	SimAnt
Rule of Rose	Prehistorik	Flying Tigers
Solomon's Key	The 4th Prophecy	Tricky Quicky

2400 A.D.

Ultima'nın kadrosundan tanıyor olabileceğiniz Chuck Bueche tarafından tasarlanan bu oyun, Apple II ve DOS'a çıkmış ama şimdilerde günümüz yapımlarına bile ilham olabilecek bir RPG oyunu. Gelecekteki sıradan bir adamı yönettiğiniz oyunda Tzorgs adındaki uzaylı ırk tarafından hüküm sürülen dünyadaki yaşamınızı konu alan 2400 A.D. açık dünya yapısını hiç de fena kullanmıyor doğrusu. Hayatınızı robotların yönetmeye çalıştığı bu dünyada, üstten görünüm ve komik grafikler yer alsa da, göndermeli espriler ve basit eğlence sistemi gayet akılda kalıcı. RPG'lerin hangi noktadan şu anki duruma geldiğini yorumlamanız için göz atmanızın faydalı olabileceği 2400 A.D, küçük de olsa bir kitle tarafından tutulduktan sonra yapımcı Bueche 2500 A.D'nin yapımına başlamış. Ama ne yazık ki hiçbir zaman tamamlanamayan bu proje rafa kaldırılınca, bu seri de kendini tarihin tozlu sahnesine gömmüş, gitmiş. Unutmadan söyleyelim, Bueche, Ultima'nın baş yapımcısı Richard Garriott'un üniversitedeki ev arkadaşı. Bir insan bunca mı şanslı olabilir?



GEZİLESİ GÖRÜLESİ

Retro ve bilinmedik oyun sevginiz konusunda çevrenizde kendinizi yalnız hissediyorsanız, bavulunuzu hazırlamanız gereken bir konu var! Yıllardır geleneksel hale gelmiş Portland Retro Oyun Festivali, bu yıl da 5-6 Ekim arası retro oyun severleri birleştirecek. Burda olan olmayan, adını sanını hiç bilmediğiniz oyunlardan tutun, en bilindik kült retro oyunlarına kadar hepsini orijinal konsollarında deneyebileceğiniz festivalde yarışmalar da mevcut. Donkey Kong bitirme sürenizi kimse ciddiye almıyor mu? İşte size fırsat!





BLACKTHORNE

KAR FIRTINASI NASIL BAŞLAMIŞTI, HATIRLIYOR MUSUN? -NURETTİN TAN

Silahla arkaya ateş etmek karizma. Ama kendi halkınıza değil.

1992-1995 ARASI PC oyun pazarı için Kambriyen dönem gibiydi. O altın dönemi yakalamış bir oyuncu olduğum için gerçekten kendimi şanslı sayıyorum (o döneme şimdi Kambriyen dedikten sonra bizim nesile dinozor demeleri daha manalı geliyor, hehe). PC oyun piyasasında çoğu firmanın ilk defa sahneye çıktığı ve günümüze kadar gelmeyi başaran çok önemli serilerin doğum günlerinin rastladığı zaman aralığı. Örneğin benim Blizzard logosunu ilk defa gördüğüm yıllardır. Blizzard'ın "oyunları kopyalıyor" diye suçlandığı garip dönem; düşünün ki piyasada belli başlı oyun sayısı o kadar kısıtlı ki bir oyun biraz diğerine benzediğinde hemen kopyacı yaftası yiyordunuz. Blizzard ise günah keçiliği konusunda en uzun boynuzlara sahipti.

Bazı oyunlar vardı tadı damağımızda kalan ama benzerinin yapılmadığı (hoş benzeri yapıldığında da kopyacı deyip çarmıha geriyorlardı). Misal; Another World ve Flashback (2013'te yeninden yapılacak olan) ya da GZS'nin babası Dune gibi, tür olarak nadide ama benzeri çıkmayan oyunlar. Warcraft: Orcs & Humans 1994'te çıkarak GZS açlığımızı müthiş şekilde giderdi, aynı sene özellikle Flashback'i andıran ama kendine özgü yapısı ile farklılığını hissettiren Blackthorne ise türe yeni bir soluk getirdi. Kaliteli oyunlardı, özellikle Warcraft çıktığında yer gök inledi. Ama yukarıda dediğim gibi Blizzard kopyacı firma yaftasını yedi ve adı çok uzun süre sekize inmedi (pis kelime oyunu). Hal böyleyken Warcraft'tan bir yıl sonra çıkan Command & Conquer'ı insanlar garip şekilde benimsedi ve aynı kopyacılık lafı Westwood'a hiç yapıştırılmadı. O dönemden günümüze kadar C&C 4 rezilliği ile Blizzard'ın galibiyetiyle sonuçlanan Westwood vs. Blizzard kapışması başlamıştı (Gerçi Westwood çoktan nalları dikti). Neyse... Kısa bir tarih dersi oldu.

BENZERLERİNDEN DAHA İYİ BİR OYUN

Blackthorne tek disketlik ekonomik bir oyundu (bir FDD'nin veri depolama kapasitesi 1.4 MB'dir, bunu yazmak zorunda olduğuma inanamıyorum, hehe). Oyunun hikâyesi gerçekten çok garip, garipten kastım çok çetrefilli (Blizzard o dönemde bile aynı Blizzard'mış anlayacağınız). Olabildiğince özetleyerek size anlatayım; Tuul diye insanların yaşadığı ve bir şaman tarafından yönetilen gezegen var. Bu büyük adam öleceği zamanı hissediyor ama tahtı iki oğlu arasında nasıl paylaştıracağına karar veremiyor, ikisine de kıyamıyor diyeyim. Sonunda çöle gidip canına kıyıyor ve kendi varlığından (adam şaman, yapar bir şekilde) iki tane taş yaratıyor. Biri kara biri ak... Bu taşları oğullarına veriyor ("Öldükten sonra nasıl verir?" demeyin, adam şaman) ve "Hadi şimdi defolun ve kendi krallıklarınızı kurup, mutlu mesut yaşayın" diyor. Karataş'ın sahibi zamanla bir şekilde deformasyon geçiriyor ve diğer kar-







Uzun atlayış!



deşine saldırıyor. Dönüştüğü yaratıklar ise tabii ki genellikle Ork benzeri... Neyse efendim, Ak İmparatorluğu'nun kralı katliamdan kaçsın diye oğlunu dünyamıza yolluyor. Çocuk büyüyor, serpiliyor, asker oluyor hatta askeri mahkemede yargılanıyor derken garip rüyalar görüyor (kendini dünyaya yollayan büyücü). Büyücü artık halkını kurtarması için elemanı Tuul'a çağırıyor. Gördüğünüz gibi Brezilya dizisi gibi... Unutmadan kahramanımızın adı Kyle Vlaros.

Blackthorne iki boyutlu, karakter ilerledikçe ekranın sizinle beraber kaydığı yarı arcade türündeydi diyebilirim. Aynı Prince of Persia'daki gibi yüksek yerlerden atlama, tırmanma gibi özellikler ile oyun, oyuncuyu biraz daha dikkatli oynamaya itiyordu. İşin güzel tarafı Kyle silahlı ve silahsız olmak üzere hareketler yapıyordu. Örneğin sadece silahsız iseniz koşabiliyor, oradan buraya atlayabiliyor, merdivenlere tırmanabiliyor ve hatta yerden top gibi ileriye takla atarak yuvarlanabiliyordunuz. Elinizde silah varken (ki oyun boyunca pompalı tüfek kullanıyordunuz) bunların hiçbirini yapamıyor, aksine hızınız yavaşlıyordu. Silahla yapılabilen tek ilginç hareket arkaya bakmadan geriye doğru körlemesine karizmatik bir atış yapmaktı.

Blackthorne'un ilginç yanlarından birisi ise silah kapışmalarıydı. Oyunda silahlı ya da silahsız olsanız bile olduğunuz yere sırtınızı verip bir nevi siper alabiliyordunuz. Bu esnada kimse size ateş edemiyordu ama sorun şu ki bu özelliği eli silahlı düşmanlar da kullanıyordu. Yani biriyle silah silaha çatışmaya girmek otomatik olarak şuursuzca ateş etmekten ziyade doğru zamanda saklandığınız yerden çıkarak tetiğe önce davranmaya dayalıydı ki bunu tam olarak düelloya benzetebilirsiniz. Özellikle karşınızdaki düşmanın canı çok fazla ve atış düzeni aksak olduğunda düellolar çok zorlaşıyordu.

Kyle özellikle o dönem çocuk yaşlarda olan benim havalı diyebileceğim tipe sahipti. Uzun siyah saçlar, altta kot pantolon, üstte kolu kesik bir badi, elinde pompalı tüfek. Mad Max'ten fırlamış yarı metalci yarı Harley'ci bir tip...

Oyunda toplam 17 bölüm vardı ve genellikle labirent şeklinde ilerliyordunuz. Ormanlar, bataklıklar, çöl ve son bölüm olan kara kale... Bölümler genellikle birbirine benziyordu; yani bir kapı kapalı oluyordu, anahtarını bir yerde buluyor ve açıyordunuz. Ya da kapı kapalı oluyordu ve onu havaya uçuracak patlayıcıyı arayıp bulmak zorunda kalıyordunuz. Bu esnada da düello üzerine düello yapıyordunuz, karşınıza çıkan esir alınmış halkınızı kurtarıyordunuz. Ekranın hemen sağında eşyalarınızı koyabildiğiniz bir bölme vardı. Can iksirleri, anahtarları ve bombaları burada saklıyor istediğiniz zaman kullanabiliyordunuz. Bölüm atladıkça her şeyimiz olan pompalı tüfeğimizi daha da geliştiriyorduk. Düşmanlarla savaşma tarzımız ya da oyunun oradan buraya sıçrama stili hep aynı kalıyordu ama o dönemlerde bu bize yetiyor da artıyordu bile.

Heart of the Swarm'un çıktığı şu ayda bu yazıyı yazmak benim için çok önemli çünkü Blackthorne, Silicon & Synapse'den sonra kurulan Blizzard'ın o mavi logosunu gördüğüm ilk oyundu. 1994'ten önce bile severek oynadığım Battle Chess'in Silicon & Synapse'e ait olduğunu yıllar sonra öğrendiğimde şaşırmıştım, neyse... Nihayetinde Blackthorne Blizzard'ın bu logo ile piyasaya çıkardığı ilk oyundu ve firma geçtiğimiz 19 yılda (yaşlanıyorum) müthiş şekilde büyüdü, artık Blackthorne tarzı oyunlar yapmasalar da Battle Chess gibi eski favorilerinin yankılarını World of Warcraft'ta Karazhan Tower'da gördüğümüzü düşüyorum. Kim bilir, belki Kyle Vlaros'u Blizzard All-Stars'ta görürüz.

Bu yazıyı eski hatıraları anımsayarak yazmak yerine Blackthorne'u tekrar kurarak yazdığımı söylemem gerekli ve evet, halen eskisi kadar eğlendiriyor...

NE İYİ NE KÖTÜ

✓ Grafikler ✓ Düello mekaniği ✓ Oraya buraya atlama, zıplama
✓ Labirent gibi bölümler ✗ Sıradan hikâyesi
✗ Bölümlerin kendini tekrarlaması



> **Tür:** Platform - Macera > **Yapım:** Blizzard Entertainment > **Dağıtım:** Interplay > **Kutulu Fiyatı:** -
> **Dijital İndirme:** http://bit.ly/WHe9CK > **Yaş Sınırı:** 10+

SON KARAR

GRAFİK	8/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	8/10
EĞLENCE	10/10

Zamanının en güzel platformlarından biri. Nostalji yapmak isteyenler Blizzard'ın hatrına oyunu deneyebilirler.

8.0

Ne Kadar Oynanır?
Sevdiğiniz eski bir dostla karşılaştığınızda hemen kaçar mısınız?





Oradaydım

DAHA AZ KÖTÜ

[The Witcher – İlk bölümün sonları]
Witcher öyle masum insanlara pek rastlayabildiğiniz bir oyun değildir. Karakterimiz Geralt bile yanlış tarafları çok olan birisidir. Ve şu da bir gerçek ki insanın bazen daha az kötü olanı tercih etmesi gerekebiliyor.

Abigail örneğin. Köyün cadısı. Köylülerin birilerini öldürmekte kullandığı zehirleri yapar. Tamam, belki hazırladığı zehirleri kendisi kullanmıyor ama kullananların karşısında durmuyor olması da bir gerçek. Ayrıca Geralt onunla mağarada karşılaştığında bütün köylüleri etkileyecek zararlı bir büyünün hazırlığı içindeydi. Büyüyü onu yakmak isteyen köylülerden korunmak için yapıyordu belki ama yine de başı takip eden ayaklar da zarar görecekti. Kısacası hiç de hayatınızı emanet edebileceğiniz türden birisi sayılmaz Abigail.



Ama dışarıdaki topluluk yanında Abigail sütten çıkma ak kaşık kalır. Haydutlarla işbirliği mi yapmak dersiniz, kendi kardeşini öldürmek mi, intiharla sonuçlanan tecavüz mü... Topluluğun başındaki Reverend da hiç masum değildi ayrıca. Hamile kalan kızını kapı dışarı etmiş ve hayat kadını olarak çalışmaya terk etmiş kendisi. Bu topluluğun Abigail'i yakma sebebi onun ahlaklarını bozması olamazdı. Son derece belliydi ki Abigail köylülerin, özellikle de Reverend ve yandaşlarının sırlarını biliyordu ve onlar için tehlike arz ediyordu.

Geralt da az önce söylediğim gibi dünyanın en kutsal savaşçısı sayılmaz belki ama böylesine bir rezilliğe de müsamaha göstermeyecekti. Önce herkesi gaza getiren Reverend'ın boğazına kılıcını dayayıp onu kışkışlar. Sonrasında da köylüye öyle güzel bir ayar verir ki tadından yenmez:

"İki seçeneğiniz var. Ben gidene kadar bekleyin ve Abigail'i öldürmeyi deneyin, ama bu olursa geri gelirim. Gördüğüm her bitli köylüyü; hareket eden ve ağaca tırmanamayan her şeyi doğrarım. Ya da vicdanınızı temizlemeyi, onurlu yaşamlar sürdürmeyi ve her şeye baştan başlamayı deneyebilirsiniz. İnsan gibi. Seçim sizin."

-Ömer Akdağ







PIXEL YAZITLARI



CAPCOM VS. DATA EAST DAVASI

Bir şeyin çakma versiyonunu yapıp para kırmak konusunda en çok sağlanan oyunlardan birinin Street Fighter II olduğu bir gerçek ki 20 yıldan fazladır hâlâ adamların yarattığı dövüş ve kontrol sistemini kullanıyoruz. Zaten atari salonları da bir dönemler bu tarz dandirik oyunlarla dolup taşıyordu, bilenler iyi bilir. Yalnız SNK oyunlarına çakma diyenin de kafasını yararım ona göre.

90'ların başında piyasada sayısız SFII taklidi oyun varken (aralarından özellikle zavallı Fight Fever'a bir göz atmanızı şiddetle öneririm) Capcom en sonunda illallah etti ve o zamanlar hala ayakta olan Data East'e (hey gidi koca çınar) dava açmaya karar verdi. Zira iddiaları Fighter's History isimli oyunlarının "gereğinden fazla konuda" SFII taklidi olmasıydı.

Olaya dışarıdan bakacak olursak Fighter's History'de Zanigef benzeri bir güreşçi, Chun-Li aşırması Çinli bir bayan, Sagat çakması bir kick-box ustası, Guile'ın uzak akrabası şarjlı bir karakter, benzer turlar, daire çizme yöntemleriyle özel hareketler gibi birçok "ortak nokta" olduğu bir gerçek. Ama size soruyorum? Artık hangi dövüş oyununda bunlar yok ki? Özellikle sırf kafasına bandana takan herkese Ryu'dan çalıntı muamelesi yapılması gerçekten sinirimi bozuyor.

Karakter, tasarım ve oyun mekanikleri hırsızlığı konusunda Capcom'un Data East'i suçladığı olay, en sonunda mahkemeye taşındı ve inceleme altına alındı. Capcom'un iddialarının neredeyse yarısı heyet tarafından haklı bulunsa da diğer yarısının "esinlenme" olarak kabul edildi. Lakin davayı sürpriz bir biçimde Capcom mağlubiyetiyle sonuçlandıran hamleyse Data East kanadından geldi: "Eğer biz Street Fighter'dan çaldıysak onlar da bizim Karate Champ'imizden çalmış sayılırlar o zaman".

Yalnız Capcom'un ahı mı tuttu nedir, bu zafer Data East'e çok yaramadı ve bir zamanlar arcade devi olan firma 2003'ten beri kepenkleri indirmiş durumda ve klasik oyunlarının, karakterlerinin hakları elden ele dolaşmakta. Hatta Fighter's History'den Mizoguchi (Ryu çakması) King of Fighters: Maximum Impact Regulation A'da falan yer almıştı bir ara.

Bu olaydan 6 yıl sonra ortaya çıkan SFIII'teki Yun & Yang'ın hareketleri de birebir Fighter's History'deki Lee'den alıntıdır. Rastlantı diyenler? Şimdi de misilleme diyenler ellerini kaldırsın lütfen.

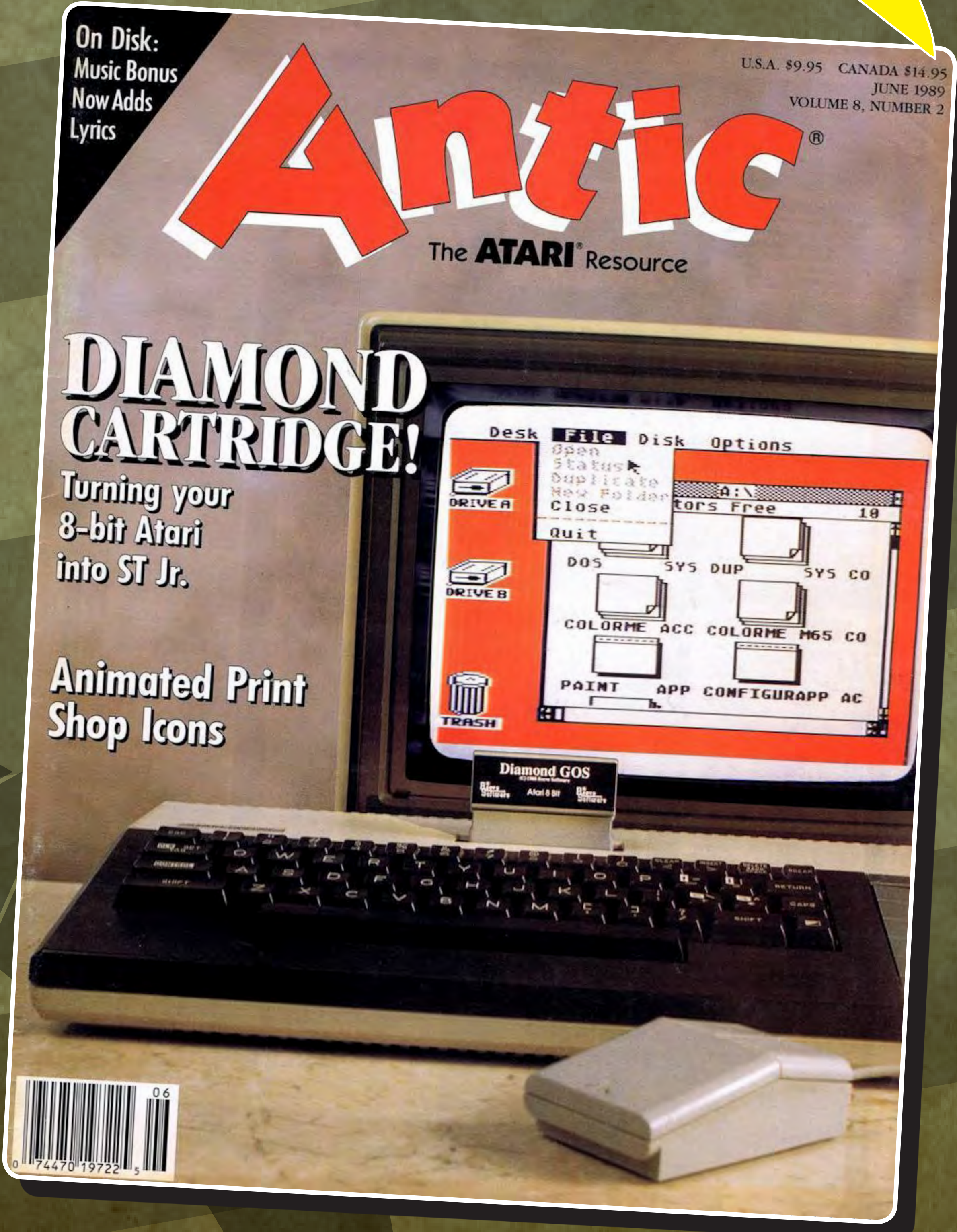
-Emre Sümer





Eski Dergilerim

Farenin güzelliğine, masaüstünün minimalistliğine, kapağın sol kulakçığındaki bilgiye dikkat ettikten sonra sayfayı kesip gazozla yiyebilirsiniz.



Oyungezer
SAYI: 66 - 2013/04

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Nisan 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


StarCraft®
II
HEART OF THE SWARM™
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
www.starcraft2.com
16
www.pegi.info
USK ab 12
© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heart of the Swarm is a trademark, and StarCraft, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.
ARAL